REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO IV Nº33 - 350 PTAS

Nintendo Acción


DEMOLITION MAN, primer vistazo


EARTHWORM JIM 2, listo para el regreso


COOL SPOT, todo a «punto»





¡¡Primeras imágenes para Super Nintendo!!

PRIMAL RAGE



PÓSTER DE REGALO BATMAN FOREVER



Guías totales: Illusion of Time, Demon's Crest, Secret of Mana

Hacemos

Nintendo Acción

SU



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales:
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redacción:
Javier Abad
Begoña Contento
José Carlos Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Elena Jaramillo
Juan Lurguie
Secretaria de Redacción:
Ana Mª Torremocha
Fotografía:
Pablo Abollado
Colaboradores:
David García, Javier Castellote,
Carlos de Frutos, Esther Barral, Sonia Herranz

Directora Comercial:
María C. Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte: BOYACA Tel: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Nintendo Acción
33
Agosto 1995
350 pts.



La portada: Primal Rage.

¡Menudo verano estamos viviendo! Jamás un mes de agosto ha estado tan cargado de títulos como el que tenemos encima. Vaya, que no paramos. Empezamos por un Primal Rage alucinante, del que os ofrecemos un dossier de auténtico lujo; presentamos títulos de la talla de Demolition Man y Prehistorik Man, que en breve verán la luz; y hasta adelantamos las imágenes más genuinas de Batman Forever. Por eso, porque no hemos podido contenernos a la hora de anunciar todas estas novedades, hemos hecho esta portada tan completa. Para que no se os escape nada. Y así compréis mejor.

Preview



18 Stallone se está convirtiendo en un habitual de nuestras páginas. Tras mostrar sus armas en 'Jugde Dredd', ahora se nos presenta en 'Demolition Man' como un duro policía dispuesto a que la Ley vuelva a reinar al precio que sea. ¿Está vuestra Super preparada para 'su acción'?

Super Stars

38 Otro que no para. Y es que los súper duros no dan ni un momento de tregua. Ahí tenéis a Van Damme en plan chulesco de nuevo. Es que no se cansa, el colega. Ahora nos presenta su aventura a través del tiempo en 'Timecop', un videojuego de película que analizamos y puntuamos como merece. Si no queréis perderos su look digitalizado, un ojo al interior.



En Clave Nintendo

60 La cosa da miedo, pero con nuestra guía veréis que adentrarse en el Reino de los Demonios tampoco es para tanto. Os esperamos en 'Demon´s Crest'. Nuestra misión: encontrar unas codiciadas piedras que otorgan el poder absoluto sobre el mundo.



Así es este número de Nintendo Acción

El correo de BIG N

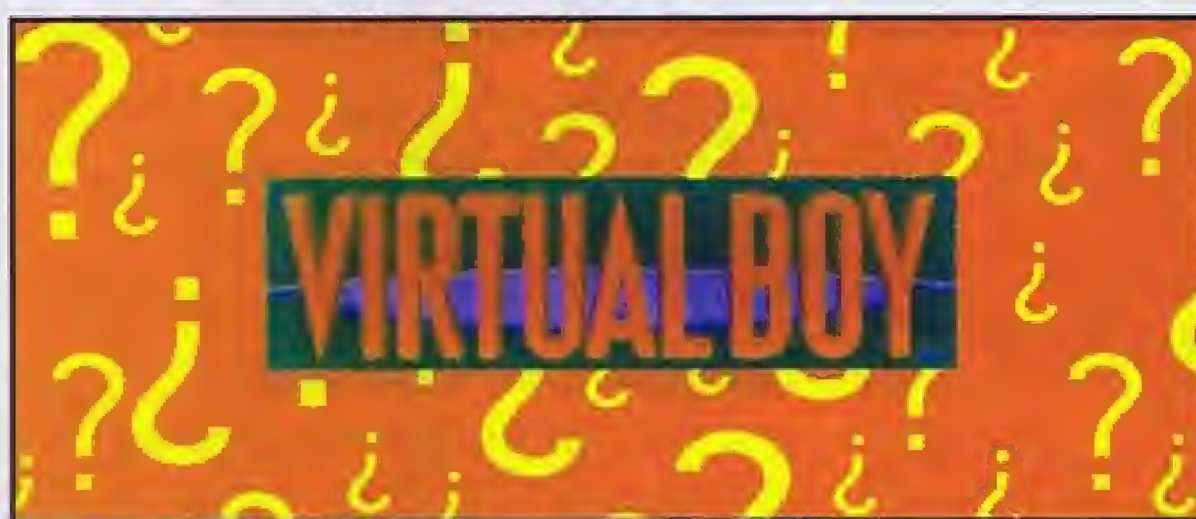
Si queréis que Big N seleccione un par de juegos de entre una inmensa lista de títulos, que responda a preguntas insulsas, que diga si tu juego es mejor que el de tu amigo o que hable de la vida del cangrejo en las Maldivas, tranquilos que lo hará. Pero no sabéis el desperdicio de tiempo, letras y papel que eso supone. ¡Sacadle el jugo al robot! Que sufra, que investigue, que se mueva, sólo así sabréis de lo que es capaz este ser.

¡Sálvame, Big N! ¡Colma mi cerebro de conocimientos!

¡¡QUE ALGUIEN ME AYUDE A COMPRAR!!

Hola Big N. Te escribo porque tengo una duda sobre mi renovación de consola.

Tengo una N.E.S. y veo que va de mal en peor: EE.UU. ya no la apoya, Mail no la anuncia... Me quiero comprar un Virtual Boy, pero tampoco habláis de él. Estoy hecho un lío. ¿De aquí a un año, qué consola me debería comprar? ¿Por qué no habláis de Virtual Boy?



Vaya tono desesperado el tuyo, Óscar. A ver si puedo hacerte la vida un poco más llevadera. En primer lugar, eso de que no hablamos del Virtual Boy es discutible.En cualquier caso yo voy a hablar de él ahora mismo, y sin acritud, que diría aquél: me he enterado que Nintendo ha anunciado su lanzamiento en Estados Unidos para el 14 de agosto, pero hasta mis circuitos no ha llegado todavía noticia alguna sobre su posible aparición en España. Visto lo visto, con un poco de paciencia y una cantidad algo mayor de dinero podrías esperar a Ultra 64. Si no, la Super es la mejor opción. Pero ante todo, levanta ese ánimo colega, que te noto demasiado 'depre'. ¡No sabes el futuro consolero te espera!

Óscar Piniella•12 años•Madrid.

DE TODO UN POCO

¡Hola Big! Soy un chaval de 10 años que se pregunta si puedes responder a estas cuestiones:

¿Cuál es mejor, 'Donkey Kong Country' o 'Justice League'?

Así me gusta, que me las pongáis facilitas y no me hagáis trabajar demasiado. Anota 'Donkey Kong Country', por supuesto y a ver si estamos más al día, que Superman, Batman y compañía todavía tienen que entrenar mucho para ponerse al nivel de Donkey y Diddy Kong.

¿Cuánto costará Ultra 64?

Hasta nueva orden que esperamos que no llegue nunca, Nintendo se mantiene firme en los 250 dólares, una cifra que puede quedarse, tras extras de transporte, etc, en unas 40.000 pelas en España. ¿Qué tal va tu hucha?

¿Vale la pena el 'Kirby's Dream Land 2'?

Pues depende de para qué. Si es para jugarlo en tu portátil, éste es un cartucho absolutamente recomendable. Si es para otros usos, prefiero que lo compruebes por ti mismo, que a mí me da la risa.

¿Cuál es o será el mejor juego de plataformas?

Ya que no me dices para qué consola, te voy a revelar una regla que casi siempre funciona: cuando vayas a la tienda, busca un juego que lleve una de estas dos palabras en el título: o bien 'Mario', o bien 'Kong'. ¿Lo coges?

¿Y de lucha?

A falta de comprobar qué tal salen juegos como 'Killer Instinct' o 'Primal Rage', que están al caer, yo me quedo con 'Mortal Kombat 2' para Super. Eso sí, en dura competencia con 'Super Street Fighter 2'.

J. Payán•10 años•Getafe



LA LUCHA POR EL NUMERO 1



UN TIPO ORDENADO

Hola Big N. Te escribo para que me respondas a estas preguntas:

Ordéname de mejor a peor todos estos juegos de lucha: 'Street Fighter II Turbo', 'Super Street Fighter II', 'Mortal Kombat I y II', 'Ranma', 'Fatal Fury 2', 'World Heroes', 'Fatal Fury Special', 'Shaq-Fu' y por último 'Brutal'.

Tenías ganas de hacerme trabajar, ¿verdad? Vamos a ver que tal me queda: 'Mortal Kombat II', 'Super Street Fighter II', 'Street Fighter II Turbo', 'Mortal Kombat', 'Fatal Fury 2', 'Fatal Fury Special', 'World Heroes', 'Ranma', 'Shaq-Fu' y 'Brutal'. Por cierto, ¿cuál es tu género favorito? (Posdata: Te has olvidado del muy aprovechable 'Samurai Shodown').

¿Cuál es el mejor de estos juegos según tus gustos: 'Young Merlin', 'El Rey León' o 'The Firemen'?

Los tres tienen buen nivel, pero yo me quedaría con 'Young Merlin'. Es el más largo y el que da mayor profundidad a la partida

Luis Miguel Pascual.11 años. Castro Urdiales

CD, 'DRAGON BALL' Y OTRAS INQUIETUDES

Hola Big N, tengo una Super y unas cuantas preguntas que espero que me respondas:

¿Hay esperanzas de un CD para Super Nintendo?

Ése es un viejo rumor del que en su día nos hicimos eco, pero que no ha vuelto a tener visos de realidad. Además, la Ultra 64 es la mejor prueba de que Nintendo sigue apostando por el cartucho frente al CD.

¿Para cuándo un 'Mario World 2'?

Pues vamos a darte una primicia informativa. Nintendo tiene previsto lanzar la segunda parte de Mario World durante las navidades de este mismo año. De momento no sabemos cómo será, pero cuando hemos oído la noticia, en la redacción todos hemos saltado de alegría.

¿Se sigue programando el 'Dragon Ball Z 4' (RPG)?

Desde que se publicó la noticia en esta revista no he vuelto a recibir más novedades. Prometo teneros al tanto en cuanto me lleguen.

En las instrucciones de 'Dragon Ball Z 2' pone que si acabas el juego con los cuatro personajes tendrás una sorpresa, ¿a qué se refiere y cómo se pasa con los cuatro jugadores?

Te contestaría gustoso, pero yo mismo me hago esa pregunta. (No se lo digas a nadie, pero yo comienzo a pensar que se trata de un farol que se marcaron en Bandai).

Por último, aconséjame un juego largo, difícil y bueno (que no sea de lucha one-on-one) que no pase de las 6.000 pelas. ¡Ah!, el 'Starwing' aparte.

En torno a ese precio se puede hacer una lista bastante sabrosa.(que ya han llegado las rebajas, chavalín). Apúntate estos nombres: 'Another World', 'Jurassic Park', 'Star Wars', 'Empire Strikes Back', 'Young Merlin', 'Mickey Mania', o, ¿por qué no?, el imprescindible 'Super Mario World'.

Ahora te toca a ti elegir. Y luego poner las pelas, claro.

Juan Carlos Romero• 14 años•Denia

Turno de réplica

UN REPASO A BIG N...

"...Este robot (por así llamarlo) mitad hombre, mitad máquina, proponía un estilo innovador que no era explicar pregunta a pregunta, sino exponer un tema en el que haya dudas, quejas o felicitaciones, y en muchos casos opiniones.

Ahora se encuentra un Big N imitando a los demás, renovando su estilo a peor. Tu estilo irónico sigue siendo el mismo y a mí me gusta, pero tu renovadora sección me hace pensar cómo has podido caer tan bajo. No basta una pequeña columna al estilo de antes".

Damián Serrano García•Badajoz

...Y OTROS DOS, A LAS GUÍAS

"...Tardáis un siglo en poner los mapas de algunos juegos (la mayoría), ya que los dividís en muchos números y avanzáis muy poco (¡siete números para hacer la guía de 'DKC'! Y con 'Secret of Mana' ya veremos (...)). Aunque tengáis que poner letra más pequeña o fotos de menor tamaño, la cuestión es que no deberíais estar más de dos números con una guía".

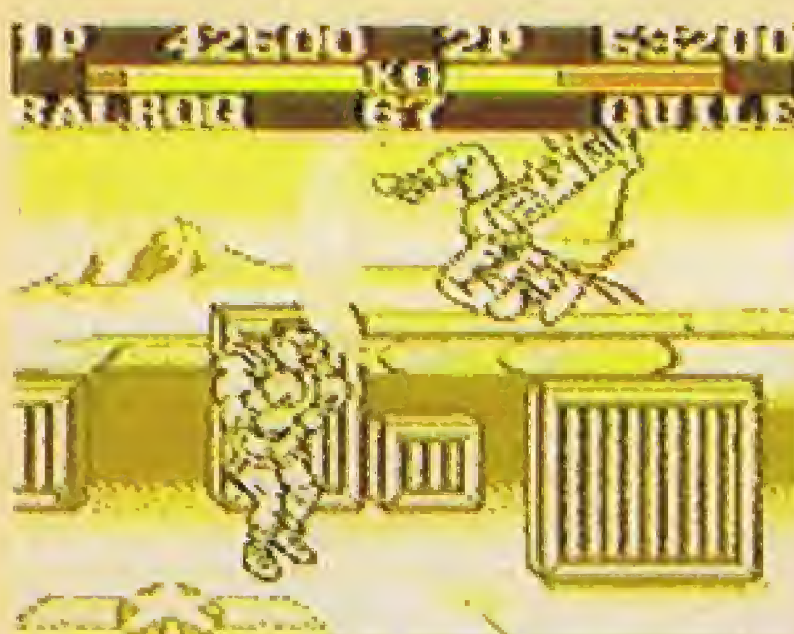
Antonio García Díez•Alicante

"...Fui a mirar la cosa que más me gusta de la revista, los trucos, y vi que no estaba el seguimiento de 'Secret of Mana' y que había empezado 'Kirby's Dream Land', 'Unirally' e 'International Superstar Soccer'. En mi opinión, las cosas que se empiezan se tienen que acabar".

David Blanco Capitán•Santurce (Vizcaya)

La **leyenda**, de nuevo en candelero
'Street Fighter' continuará peleando en Game Boy







Septiembre es la fecha. Street Fighter II, el título. Y Super/Game Boy, el soporte. Poco más se puede decir, excepto que si no tienes Game Boy ya puedes ir pensando en comprarte una. Nintendo, que últimamente se despacha a gusto con los presupuestos portátiles, está a punto de hacer estallar una nueva bomba. La gran bomba. Ken, Ryu, Chun Li, Blanka, Guile, Zangief, Balrog y Sagat han dado otro paso adelante. La raza SF estará en portátil de la mano de un cartucho impactante en el que volveremos a recrearnos con el juego que más ha hecho por el género de la lucha.

¿Y cómo será?, ¿y que tendrá? Bueno, de primeras parece que nos perderemos a dos personajes: Vega y Dhalsim. Y que nos quedaremos con un sólo enemigo final, M. Bison. Tendremos tres niveles de acción: un modo normal, otro versus y un último al que llaman de supervivencia.





Como veis en las imágenes, el marco Super Game Boy estará dedicado a los escenarios que llenaron las pantallas del primer SF para la Super.

El juego llegará a las tiendas durante el mes de septiembre, si bien Nintendo no ha descartado que pueda salir un poco antes.

Acclaim inicia la temporada **futbolera**
'Total Football', el balón rodará de nuevo en septiembre

Acclaim se ha adelantado al inicio de la liga anunciando a bombo y platillo un cartucho de soccer que llegará a nuestras Super bajo el nombre de 'Total Football'.

Diseñado por Domark, en 'Total Football' participarán 23 selecciones nacionales que se dejarán controlar por hasta 5 jugadores simultáneos.

Acclaim ha hecho especial hincapié en que una de las características más atractivas de este cartucho estará en la jugabilidad. Nosotros apuntillamos que en cuestiones técnicas tampoco se quedarán atrás y que, además de las cinco perspectivas diferentes con que podremos acometer el juego, también disfrutaremos con unos gráficos bastante bien conseguidos y un campo marcado por deliciosas texturas.

'Total Football' tendrá 8 megas y golpeará las calles durante el mes de septiembre, de la mano de Arcadia.





¡Última hora!
Super Mario World 2, pronto en Super Nintendo

La bomba ha estallado de nuevo en el mundo Nintendo. Casi al cierre de esta edición hemos conocido que la segunda parte de Super Mario World estaría en Super Nintendo durante las navidades. El próximo mes ampliaremos la noticia.



Según ha publicado el semanario CTW
Ocean distribuirá 'Doom' en Europa

Según ha publicado recientemente el prestigioso semanario inglés, CTW, Ocean ha adquirido los derechos para la distribución en Europa del polémico título 'DOOM', en su versión para Super Nintendo. El semanario asegura además que la pugna por hacerse con esta atractiva licencia ha sido especialmente dura y que en ella habrían intervenido ciertas compañías británicas cuyos nombres no han salido a la luz.

La versión SNES de 'Doom' ya fue objeto de deseo durante el E3 celebrado en Los Angeles. Cuentan los que allí estuvieron que el trabajo del equipo de Sculptured Software con este juego ha sido demoledor y que este 'Doom' es notablemente superior al resto de versiones del juego de Id Software que circulan en otros sistemas. De hecho, y por si aún hay alguien que no lo sabe, el cartucho llevará incorporado el chip FX para facilitar el manejo de polígonos en pantalla.

Tras conocer la noticia quisimos ponernos en contacto con Arcadia,

la firma que distribuye los cartuchos de Ocean en Europa. **Arcadia confirmó la noticia pero no pudo darnos una fecha aproximada de lanzamiento.** En Nintendo Acción creemos que el juego estará a la venta en España a lo largo del mes de noviembre. Pero mejor no especulamos, que luego...

¡Esto sí es **boxeo**! ¡Eh, Foreman!, ¡no me mires con esa cara!





George Foreman volverá a poner la mandíbula. El **campeón mundial de los pesos pesados**, y toda la masa de carne y músculos que lleva detrás, **viajarán de nuevo a Super Nintendo y Game Boy** con la enseñanza aprendida: no me habléis de aquel 'K.O. Boxing', que me enfurezco. En vista de la cara que tiene, tan peculiar, y de la pegada, ojito al puño, Acclaim ha decidido poner todos los medios a su alcance para trasladar toda esa fuerza tanto a SNES como a portátil. Y por aquello de dar ejemplo, ha empezado por dos puntos claves: **16 megas** para el cartucho de SNES y «Motion Capture Technology» para los gráficos y animaciones en ambas versiones.

La cosa, que ha empezado bien, continuará con **20 boxeadores** a elegir, hasta **6 características** a controlar por púgil, **3 modos de juego**, sonidos digitalizados, una puesta en escena bestial con los luchadores en pantalla, gráficos inmejorables, y la posibilidad de que participen en el torneo hasta **15 boxeadores**.

'Foreman for Real', como ha bautizado Acclaim a su criatura, estará disponible en los dos formatos Nintendo durante el **mes de septiembre**. Las pantallas que os ofrecemos pertenecen a la versión portátil, que es la más adelantada en su desarrollo. Pero vosotros tranquilos, que pronto sabremos mucho más, de la mano de Arcadia.

¡Los **Looney** vuelven a la carga! ¡Ahí llega Po-Po-Po-Porky Pig, el grande!



El **simpático Porky**, nuestro tartamudo colega de los dibus de la Warner, ya tiene listo **su juego para Super Nintendo**, como él quería. La mano de **Sunsoft y el genio para los negocios de Acclaim** se han encargado de vestirle de sprites, de meterle en una **aventura terrorífica y de animarle**, con vítores y con técnicas revolucionarias, para que el salto del papel televisivo a la pantalla





computerizada no le produjera problemas de adaptación. Y la verdad, no le han sentado mal los cambios. **'Porky Pig's Haunted Holiday'**, así se llamará su cartucho, rezumará calidad, aires de 'cartoon', excelentes efectos sonoros y una jugabilidad irreprochable, a base del viejo tándem plataformas y acción.

Su lanzamiento está pensado para el mes de noviembre. Será sobre una placa de **16 megas y a través de Arcadia**, que es la compañía que lleva aquí los asuntos de Acclaim.

Golf de lujo para **Super Nintendo** Virgin nos llevará al 'hoyo' con 'World Master Golf'



La próxima propuesta de la Super para que hagamos frente a 18 hoyos, tras el frenazo y marcha atrás de **'Kirby's Dream Course'**, se llamará 'World Masters Golf', un juego que comenzó sus días bajo el nombre de **'Gouraud Golf'**. Con él, **Virgin se va a marcar un simulador pura sangre de visión desde atrás** y gráficos dominados por el **realismo del jugador**, los espectaculares zooms en el vuelo de la pelota y alguna que otra digitalización de calidad.





El control se regirá por la típica **barra en movimiento que determina la potencia y efecto del golpe**, y el cartucho incluirá tres modos de juego: **Práctica, Match Round y Tournament.**

Será en **Otoño, en principio de la mano de Arcadia**, cuando podáis emular a Olazábal, Ballesteros y compañía en el green del diecisiete. Que ustedes lo disfruten.

Te **puedes llevar** una **camiseta** 'ilusionante' Nintendo da otro empujón a 'Illusion of Time'

Con el fin de animar un poco más **las ventas de 'Illusion of Time', que por cierto son inmejorables**, Nintendo España está llevando a cabo una **campaña promocional con los socios del club Nintendo** que posean una Super. Dicha promoción consiste en **premiar con**



una espectacular camiseta del juego a los **4.000 primeros socios del club que cumplan con los requisitos** especificados en una carta que Nintendo ha enviado previamente a cada colega del club. Así que, ya sabes, si eres parte del club y además **has comprado hace poco uno de estos cartuchos**, ponte en marcha rápidamente y una bonita camiseta puede ser tuya.

Más para los más **'Trekkies'**

'Star Trek', la aventura continúa en Super Nintendo

En la penúltima conversión de la popular serie **Star Trek a Super Nintendo**, el 'Trekkie' de pro deberá descubrir qué raza de las que pueblan la **estación espacial «Deep Space Nine»** ha colocado una bomba. A medio camino entre el **rol aventurero y el arcade sobre scroll horizontal**, el juego nos invitará a asumir el papel de uno de estos cuatro conocidos caracteres: el **comandante Sisko, la mayor Kira Nerys, el doctor Julian Bashir y el jefe de seguridad Odo**. Cada uno de ellos contará con una serie de habilidades, o sea que no podremos resolver el entuerto si no ponemos en marcha al equipo.

El juego ha sido planteado siguiendo el guión que propone cualquiera de los episodios de televisión que la Paramount emite en Estados Unidos. Incluso la puesta





en escena será enormemente parecida a lo visto en la tele. **Personajes enormes, casi reales, una animación fabulosa**, la ambientación que no deja lugar a dudas y el respeto a una imagen que perdurará por los siglos de los siglos.

'**Star Trek: Deep Space Nine' está siendo desarrollado por Virgin Interactive.** Tal como pudimos comprobar tras la visita de uno de los relaciones públicas de la casa inglesa, el juego está muy adelantado aunque **no será hasta noviembre cuando podamos disfrutar de él**. Paciencia, trekkies. Lo último está al caer.



Los colores van, también, por fuera

Color banana para lo último de Donkey en portátil



Por dentro, la pasada. **Gráficos renderizados, jugabilidad al 101%, el mejor sabor de las plataformas más actuales**, protagonistas carismáticos, altas puntuaciones en todas las revistas del sector. **Y ahora, además, por fuera, la repanocha.** Y es que **Nintendo ha decidido darle al cartucho de 'Donkey Kong Land' un bañito en color banana** para que sepáis de qué juego se trata en cuanto lo veais. Sin que importe la distancia, el cristal del escaparate o la cantidad de juegos que pueda haber amontonados. Vaya, para distinguirlo de los demás.

Este **'Banana Yellow Game Pak'**, como llaman al cartucho los mandamases de Nintendo, no sólo le da al envoltorio (que hasta el momento siempre era igual) un **aire atractivo y original** sino que además llega sin recargo... y por sorpresa. El juego cuesta lo mismo que los grandes títulos en Game Boy de la compañía japonesa. **Ya sabéis, según donde lo compréis, entre las 4.990 y las 5.990 pts.**

Pero bueno, mejor lo veis (luego lo compráis) y decidís. ¿A qué estáis de acuerdo con nosotros? Pues nada, que **el amarillo está de moda, pero el de tonillo banana, ¿eh?**

EL MAS BESTIA DE SUPER NINTENDO FICHA POR GAMEBOY

DONKEY KONG, la estrella más bestial de DONKEY KONG COUNTRY, ha fichado por el equipo GAMEBOY.

Disfruta ahora con DONKEY KONG LAND de la conversión más perfecta de un juego de 16 Bits a tu portátil.

Corre a por él y no te quedes fuera de juego!!!!



30 IDEAS NINTENDO

- **1-** Ve al quiosco más cercano, pilla **Nintendo Acción**...
- **2-** Y reencuéntrate con nuestro **ideario Nintendo**.
- **3-** ¿Habéis notado el calor tropical que hace?
- **4-** Yo me las *piro* a la piscinita con mi **Game Boy**.
- **5-** Y de paso, oye pues no me lo pienso y me echo una partida con **'World Heroes 2 Jet'**.
- **6-** ¡Qué buena pinta tiene **'Primal Rage'**!
- **7-** ¿Cómo fueron los exámenes?
- **8-** ¿Bien? Pues eso se merece un cartucho de premio.
- **9-** O dinerito para ahorrar poquito a poquito, porque el **'Earthworm Jim 2'** nos está esperando.
- **10-** ¡Celebramos el retorno de **Mangamanía**!
- **11-** La cosa va de cine: **'Timecop', 'Stargate'**,...
- **12-** Uff, vuelta a la piscina, que este calor va a acabar conmigo.
- **13-** Esta vez me llevo el bronceador y **'Jungle Strike'**.
- **14-** A lo mejor también aprovecho para escribirle una carta a un gran colega que *da el callo* hasta en verano: **Big N**.
- **15-** Y, ya que me pongo, pues mira también unas letritas para los chicos del **Club de la Ultra**.
- **16-** Por cierto, ¿visteis la foto del número pasado?
- **17-** A ver si se portan y nos pasan imágenes de algún título.
- **18-** Vete a ver **Batman Forever** para que el juego no te pille de sorpresa y no sepas de qué va la historia.
- **19-** De paso, a ver si tienes suerte y te ponen el avance de la tercera de **La Jungla de Cristal**.
- **20-** ¡La convertirán también en videojuego? ¡Seguro!
- **21-** Acábate **'Kirby's Dream Land 2'** con la segunda parte de nuestra incomparable guía.
- **22-** ¡Oye! ¡Que ha salido **'Megaman V'** para **N.E.S.**!
- **23-** Ahora que estás moreno/a, hazte una foto cachonda para conseguir el nuevo premio de **Zona Zero**.
- **24-** ¡Me estoy asando! ¿Os imagináis dónde me voy?
- **25-** Así entre baño y baño, pruebo el cartucho de **'Judge Dredd'** que me acabo de comprar.
- **26-** Echa un vistazo a los rumores de **El Confidencial**.
- **27-** Sí hombre, si lo tienes en la página de la derecha.
- **28-** Gástate unas *pelillas* en la recreativa de **'Killer Instinct'**, que en otoño lo vas a tener en la Super.
- **29-** No te olvides de meter tu consola en la maleta cuando te vayas de vacaciones.
- **30-** Pero ¿a qué esperas? Corriendo a comprar el nuevo **Nintendo Acción**. Te sorprenderá.

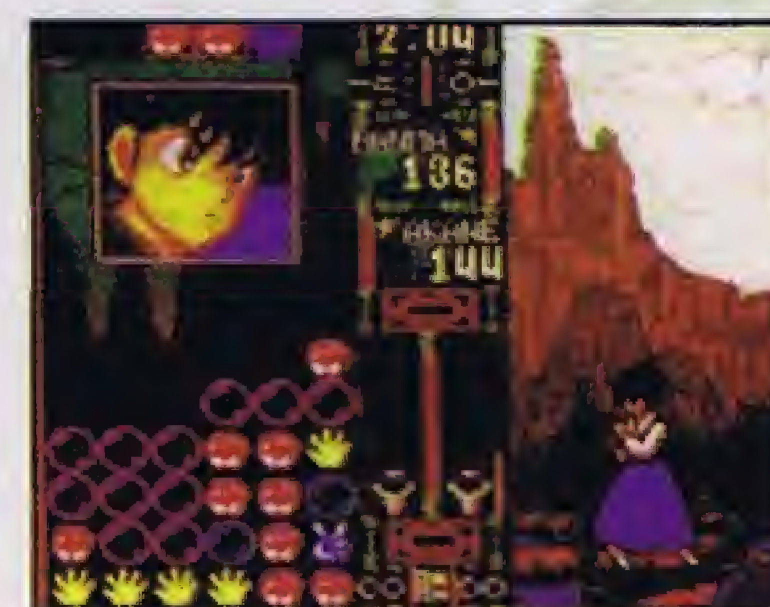
Equipo 'veraniego' de Nintendo Acción

¿Dónde? En **Japón**, por supuesto

Ranma *se pasa* al puzzle

Ésta va dedicada a los que nos escribís preguntándonos por la serie **Ranma**. Resulta que lo último que **el chico-chica protagoniza en Super Famicon** (sale este mismo mes) se llama **'Ranma 1/2 Ankoku Ja-anken'**, un juego que, pese a estar también basado en la popular obra de **Rumiko Takasashi**, se independiza de la línea seguida por cartuchos anteriores y se decanta por **¡el puzzle!** De las imágenes, podéis deducir que la **mecánica** es muy **similar** a la de juegos como **'Puyo-Puyo'** o **'Dr. Mario'**; eso sí, estará presente en la pantalla toda la iconografía propia de este manga.





Un **matamarcianos** personalizado

Con 'Dezaemon', hágaselo usted mismo





Por Japón circula un cartucho que haría las delicias de todos los que sueñan con llegar a ser programadores. Responde al nombre de **'Dezaemon'**, y se trata de un ***shoot'em-up*** que pertenece a un género que podríamos denominar ***bricolage consolero***, porque en él **todo puede ser diseñado a vuestro gusto**: desde los gráficos (escenarios, naves, enemigos, etc.) hasta la música, pasando por detalles como las explosiones, las rutinas de los disparos, etc.

Todas nuestras decisiones y toques personales quedan almacenados en memoria y, con un poco de paciencia y habilidad, desemboca en un *mata-mata* a la medida del jugador, ...que de todo hay.





USA juega con Q-Sound

Este mando me suena

Esto que veis en la foto se llama **Q-Sound Pad**, es un nuevo **mando diseñado para Super Nintendo que lleva dos altavoces incorporados** y se comercializa en EE.UU. al *módico* precio de 130 dólares, unas **17.000** pesetas. Algo caro para un simple pad, pensaréis, pero es que éste tiene la particularidad de **transformar el sonido de cualquier juego en sonido Q-Sound**. ¿Que qué es el Q-Sound? Pues un modernísimo sistema que hace que **sonido y efectos envuelvan al jugador** en lugar de enfrentarle a una fuente única. El mando en cuestión tiene un diseño súper espectacular y además te ayudará a sentir los juegos de una forma más intensa.





Batman Forever, La Máscara...

Carrey *superstar*







La Máscara   Versión Super Nintendo

Lo de **Jim Carrey** en Estados Unidos está siendo todo un carrerón,m no sólo en el cine sino también en el mundo consolero. Sin ir más lejos, su último trabajo como **Enigma** en **Batman Forever** está directamente relacionado con el videojuego, pero vamos a detenernos en la que quizá es su película más famosa hasta ahora: **La Máscara**. Y es que **THQ** tiene lista al otro lado del charco la conversión para **SNES**. Cuentan que el cartucho es un ***beat'em-up*** que conserva en su desarrollo toda la parafernalia y el sentido del humor originales de la 'peli' (tiene escenas tomadas directamente de ella). Se ve que a los programadores les gusta el arte de este chico.

EL CONFIDENCIAL
de Nintendo Acción

Comencemos este espacio dedicado a los **rumores que circulan por el mundillo Nintendo** hablando de **'Donkey Kong Country 2'**, y que conste que no tenemos fijación alguna con **el mono de Nintendo**. El mes pasado ya os mostrábamos las primeras imágenes del juego, pero ahora nos hacemos eco de las voces que se preguntan si será el primero en incorporar **el chip SA-1, ése capaz de potenciar la Super**. ¿Verdad o mentira?

Y ya que estamos con potenciadores para la Super, ¿qué os parecería **un cartucho para los 16 bits capaz de almacenar hasta 100 megas**? Parece ser que **Hudson of Japan** lo está desarrollando, y que podría trabajar en **SNES** sin ningún coste adicional. Una joya de la compresión, sin duda, que de momento responde al nombre de **PLG** y sobre la que no tenemos más datos... Habrá que verlo para creerlo.

Entre los juegos que se barajaban para ser presentados por **Nintendo** en el pasado **E3** se encontraba **'Yoshi's Island'**, un **24 megas** que se abastecería del **Super FX2**. Sin embargo, parece que el proyecto ha sido **cancelado**... para que el título **aparezca finalmente** en **Ultra 64**. Claro, que otro que puede correr la misma suerte es **'Starwing 2'**, que haría el viaje **de Super a U64** con **dos cambios** fundamentales: el primero de **nombre**, **'Starwing X'**, y el segundo de **aspecto**, porque se olvidaría de los polígonos para decantarse por las **texturas *made in* Silicon Graphics**.

Las partidas de dos jugadores a pantalla partida pueden pasar a la Historia si se confirma la **fabricación de un cable capaz de unir dos SNES** y que permitiría **jugar simultáneamente en dos televisores** a toda pantalla, de una forma similar a la de Sony con su PlayStation. Se habla de que estará **disponible tras la salida de 'Comanche'** y de que, en un futuro, podría venderse junto a la propia consola.

Palabras de **Howard Lincoln**, presidente de **Nintendo of America**: "Llegará un momento en que **la SNES** quede desfasada, pero con seguridad **no será en 1995 ó 1996**". O sea que lo dicho. Blanco y en botella, leche.

Terminamos de gira por el cine. Todo el mundo habla de la película de **Mortal Kombat**, pero nadie puede presumir de haberla visto. Es lógico, porque todavía no se ha estrenado, ni va a ver la luz en **EE.UU.** hasta el mes de **agosto**. Y es que corren rumores de que el resultado final **no convencía demasiado a los productores**, por lo que se decidió gastar otros 10 millones de dólares en su realización. Con ello el coste del proyecto se eleva ya hasta los **32 millones de $**.

Por Javier **Abad**

Anticipación

el gusano siempre llama dos veces
Earthworm Jim 2



Compañía: Virgin

Memoria: 24 megas

Lanzamiento: Noviembre

Grandes estrenos. Estrellas. Primeras imágenes. Anotad estos tres conceptos y quedaos con el nombre de nuestra nueva sección: Anticipación. Un saludo, y un aviso. Si queréis estar a la última en juegos Nintendo, pasaos por aquí. ¡Porque esto va a ser la bomba informativa! El espectáculo que esperábais.








Protagonizó uno de los mejores juegos de plataformas para la Super, derrochó imaginación por toneladas y asombró al mundo. Ahora Jim está de vuelta y esta vez no va a haber quien le pare.

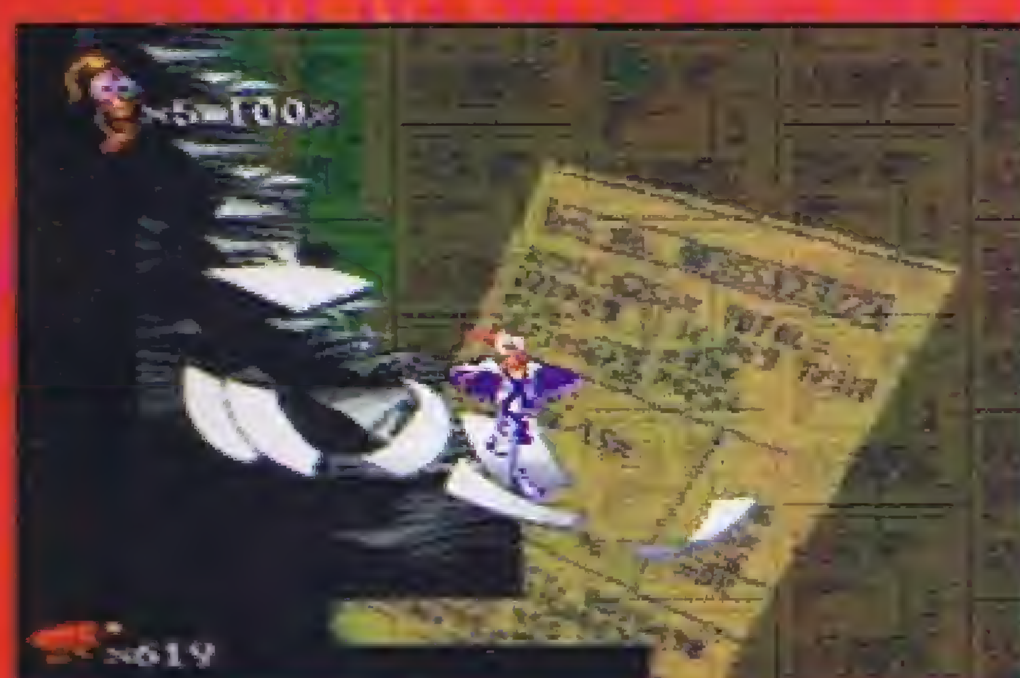


Hablamos de Earthworm Jim, la pinturera lombriz de **Shiny Entertainment**, que ya tiene secuela. Y además hemos jugado con ella. Las observaciones, como siguen.

Pese a no estar todavía acabado, las fases que hemos 'testeado' confirman que Jim va a lucir una presencia mejorada gracias al empleo de la técnica ***Animotion II***, que garantiza modelado y renderización de los sprites, y el empleo de unos **2000 cuadros de animación** en sus movimientos. Tampoco nos olvidemos de las tonalidades y brillantez de los fondos.

Por lo que hemos podido ver, **'EWJ2'** no va a perder el talante *cachondo* de su protagonista, que tendrá en **un viaje al Planeta de los Monstruos** el origen de todos sus males. Allí, entre reencuentros con viejos conocidos y **situaciones hilarantes** (dar de comer un cerdo a un pez gigante), la lombriz recorrerá niveles de nombre tan insólito como Lorenzo's Soil, Peter, Pound and Mary o L.S.O. 9003. Será una buena oportunidad para estrenar sus **nuevos poderes**. Entre ellos los que le otorgue Snott, un colega viscoso que va a su espalda.

Comenzamos este anticipo de **'EAJ 2'** con un titular peliculero y nos vamos a despedir con otro de la misma guisa: **tócala otra vez, Shiny**.




*Una de las novedades que va a presentar EWJ2 será la inclusión de subniveles en los que Jim se echa una partidita a juegos tan tradicionales como el **Arcanoid** de esta imagen.*






Spot goes to Hollywood

el punto quiere ser artista



Compañía: Virgin

Memoria: 16 megas

Lanzamiento: Noviembre

Spot prepara su regreso. El colega ha recibido una oferta de Hollywood para trabajar en Super Nintendo y, claro, no ha podido rechazarla.





En 'Spot Goes to Hollywood', el próximo juego de Spot, el punto de Virgin va a revolucionar la meca del cine. Y lo va a hacer cambiando completamente de género (ahora parece que le tira la acción) y variando su puesta en escena, pues a la nueva **perspectiva isométrica** va a unir unos gráficos creados por potentes **Silicon Graphics.**

Y aunque las pantallas del juego serán muy similares a las que hemos reproducido aquí, lo cierto es que éstas no corresponden exactamente a la versión SNES. En todo caso, en el último E3 nos aseguraron que estas imágenes podían pasar por válidas, así que nosotros, que somos muy obedientes, las hemos publicado. Así os hacéis una idea de cómo va a ser un juego cuyos **24 niveles van a ver al punto de Seven-Up mezclado en el argumento de películas como Rebelión a bordo,** Drácula, Aliens, La guerra de las galaxias o Indiana Jones.

¿Preguntáis por la fecha de estreno? En Noviembre, en las SNES de toda España.



La nueva aventura de Spot ***cambiará de género*** *y de perspectiva. Se olvidará de las plataformas para lanzarse a la acción y pasará de la visión lateral a la perspectiva isométrica.*





Bomberman 3

un nuevo aviso de bomba para la Super



Compañía: Virgin

Memoria: 16 megas

Lanzamiento: Octubre

El tercer 'bombazo' de la saga Bomberman está a punto de estallar. Será en Super Nintendo y con un planteamiento muy similar al del resto de entregas.

Todavía resuenan en nuestros oídos las explosiones de la segunda parte para Super de 'Bomberman', y ya nos acaba de llegar la noticia de que el artificiero de Hudson Soft tiene a punto una tercera, **basada en el Mega Bomberman de Mega Drive**. Ipso facto hemos hecho las oportunas indagaciones entre nuestros contactos y nos hemos enterado de que este **Bomberman 3 va a seguir en la línea explosiva** que tan buenos resultados le ha reportado hasta ahora. ¿Para qué cambiar de aires?, digo yo.

El juego tendrá un modo historia con nuevos escenarios, **animaciones muy divertidas** e ítems que agilizarán. Pero, sin duda, el plato fuerte será una **opción para 5 jugadores simultáneos** que disparará la **jugabilidad** hasta límites insospechados











*Esta imagen de la izquierda encierra todo un **tratado sobre la jugabilidad** y las buenas formas de Bomberman 3: **5 jugadores simultáneos**, ítems de todo tipo en pantalla, nuevos escenarios y hasta una especie de canguros echando una manita.*





Generación ULTRA 64





POTENCIA DE VUELO

Una vez que Nintendo ha enseñado el modelito Ultra al mundo y hasta ha puesto fecha de lanzamiento al monstruo -precio ya tenía, si se mantiene lo esperado-, el gremio especializado ha empezado a apostar decididamente por el software. A apostar y a especular.

Las últimas pesquisas sobre Ultra 64 que el gremio periodístico ha llevado a cabo se dirigen irremediablemente hacia un punto: **los juegos, por fin**. Ahí nos encaminamos todos, aunque con distintas variaciones. Mientras unos medios dicen disponer de pantallas en exclusiva de la versión X de Ultra, otros empiezan a presuponer cosas que luego no se parecen en nada a la realidad. Nosotros vamos a centrarnos en uno de los aspectos sobre los juegos de Ultra que más poderosamente nos ha llamado la atención: la cantidad de **simuladores** que están siendo proyectados para la máquina de Nintendo.

Basta echar un vistazo a todos los datos que se han manejado sobre compañías y juegos implicados en Ultra para darse cuenta de que el género de la simulación está a punto de vivir una segunda juventud en el mundo Nintendo. **Tres fichajes**, así como suena, y una tecnología especialmente preparada tienen la 'culpa' del revival. Los fichajes se llaman **Sierra-on-Line, Paradigm Simulation y Microprose**. La tecnología parte del **Onyx de Silicon Graphics** e incide en la demostrada capacidad de los equipos SILICON para **fabricar realismo y producir auténticas sensaciones de/en vuelo**.

Más allá de la realidad virtual

Sierra-on-Line ha sido la primera en titular su creación. La compañía americana, especializada en aventuras de talla y simuladores como **'Aces over Europe'** para PC, llamó **'Red Baron'** a su participación en el Dream Team Ultra 64 y prometió acción y vuelo a partes iguales. Pocos datos más trascendieron a la prensa. Si acaso que el juego saldría primero en PC y también que en este momento debe estar muy adelantado en su desarrollo.

Microprose , por boca de Spectrum Holobyte, también eligió rápidamente nombre para su criatura de 64 bits. La compañía americana, quizá la de mayor historial en el mundo de la simulación, prometió versionar **el clásico peliculero 'Top Gun' a Ultra**. De la misma forma que 'Red Baron', este remake del film de Tom Cruise pasaría antes por los chips del PC, aunque en la casa americana aún no han dejado de asegurar que ambas versiones serán diferentes.

Paradigm Simulation, y dejamos lo mejor para el final, siempre ha ido más allá del terreno del ocio electrónico. La compañía que dirige Ron Toupal selló hace tiempo su compromiso con la **simulación profesional** vía potentes Silicon Graphics. Las imágenes que ofrecemos en este reportaje pertenecen a una de sus últimas creaciones, concretamente al programa **Vampire XDV-7** creado para una compañía llamada **Magic Edge**. Los aviones son su pasión, pero eso no les ha impedido trabajar con empresas como **Ford, BMW, Kawasaki y hasta las fuerzas aéreas norteamericanas**. O sea que las cosas se ponen serias, hasta que llega **Miyamoto a controlar el asunto**. El hombre que dirige los designios del software para Ultra aterriza en Paradigm con el objetivo de **convertir todo ese potencial en algo jugable**, divertido. La combinación es total. Cada genio pone su grano de arena y al final hasta reinventamos la bomba H. Del nombre de la futura bestia no se sabe mucho. Podría ser **Pilotwings 2**, pero aún nadie ha abierto la boca. Es lo de menos. Cuando uno tiene delante decorados de esta guisa y encima disfruta de su suavidad de movimientos, los nombres quedan atrás. Entonces sólo importa volar y soñar con que todo sea, finalmente, así.

El Club de la Ultra

Arrancamos. Que ya han llegado muchas cartas a la redacción y no es cuestión de dejar a la gente compuesta y sin respuestas. **El Club de la Ultra se pone en marcha**. Con preguntas y respuestas como las que siguen.



Uno que lo quiere saber todo

¡Hola! Soy un nintendero con ganas de saber más noticias sobre Ultra 64 y unas preguntillas.

1) ¿Qué compañías forman, por ahora, el 'Dream Team' de U64?


FIFA 96 Varios formatos

Toma nota de las que se encargan del software: Rare, Williams, DMA, Acclaim, Paradigm Simulation, Microprose, Spectrum Holobyte, Sierra-on-Line, Angel Studios, Gametek, THQ, Virgin, Activision. Y las que han colaborado en el hadware: Silicon Graphics, Alias, Multi-gen, Rambus Tecnologies, GTE, Software Creations.

2) ¿Saldrá algún Street Fighter o Mortal Kombat III?

No cuentes con ningún MK y mucho menos con la tercera parte, que ya está en manos de Sony. El tema Street Fighter sí tiene más posibilidades de llegar a Ultra. En este momento, Capcom está a punto de lanzar las versiones Saturn y PlayStation del film, o sea Street Fighter: The Movie. Y aunque aún no hay nada confirmado, muchos ya dan por seguro su paso a Ultra.


SF: The Movie Varios formatos

3) He oído rumores de un Mario y un Zelda en Ultra, ¿es eso cierto?

Hace unos meses se daba por hecho que Mario iba a tener su jueguecillo en Ultra. Ahora está algo apagado el tema, pero nosotros seguimos confiando en la presencia de Mario, quizá no de Zelda, en U64.

4) ¿Va a salir algún juego de deporte para Ultra 64?

Electronic Arts ha dado ya su sí definitivo al Dream Team de la Ultra. Lo primero que veremos de estos chicos será la versión correspondiente de FIFA 96, para luego dejar caer un hockey y un basket. Por lo que toca a los rumores, Virgin tiene en cartera un par de proyectos deportivos bastante apetecibles. Uno es de atletismo, el otro de basket.

5) ¿Podría salir un juego de Donkey Kong para Ultra?

Podría, podría, pero antes le toca el turno a la segunda parte de DKC para tu Super.

6) Y por último, ¿cuántos polígonos sin texturas podrá mover Ultra 64?

Aún es demasiado pronto para contestar a tu pregunta. De momento, lo único que se sabe es que podrá manejar 100.000 polígonos con texturas, a máxima revolución (1200x1200) y en tiempo real.

Aitor 'El Vicioso'. Calpe.

¡Cómpratela, chaval!... pero cuando salga

Hola, amigos. He leído y oído vuestra gran información sobre Ultra 64 y os escribo para que me respondais a estas dudas.

1) ¿Cuáles serán las dimensiones de la Ultra?, ¿será muy grande?

Realmente es complicado calcular cuando lo único que se tiene delante es una simple diapositiva. A nosotros nos da la impresión de que tendrá un tamaño medio, a caballo entre el PlayStation y la Saturn. Algo más grande que la Super Nintendo, al menos en lo que toca a la anchura de la máquina.

2) ¿Serán compatibles los juegos de la consola de 16 bits?

No. Ten en cuenta que estamos hablando de máquinas diferentes, de tecnologías diferentes y de conceptos de juego diferentes. El paso dado entre los 16 bits y los 64 de la Ultra es demasiado grande como para imaginarse compatibilidad alguna.

3) ¿Hago bien comprándome la Ultra?

Será una de las mejores decisiones que hayas tomado en tu vida. Eso sí, antes tendrás que esperar un pelín.

Marc Serrá. Barcelona.

Los cartuchos de Mega-Memoria

Hola, ¿qué tal por allí? Me llamo Raúl y tenía algunas dudillas.

1) ¿En qué consisten exactamente los cartuchos de mega-memoria

Ultra empleará cartuchos de 24 megas aunque su capacidad real sea de hasta 100 megas. ¿Que cómo lo harán? Pues apoyándose en dos pilares básicos. Eproms de muy alta densidad, por un lado, y rutinas de compresión de datos que tienen mucho que ver con los sistemas empleados en la compresión de imágenes de vídeo. Una buena prueba de esta capacidad de compresión la tienes en Donkey Kong Country para SNES. El juego ofrece mucha más información de la que cabe en un cartucho de 32 megas.

2) Querría saber si los datos técnicos de Ultra publicados en el número 31 son definitivos, ya que según ellos la máquina sería netamente superior a sus rivales.

Todo hace indicar que la consola de Nintendo será superior a todo lo visto, que no habrá nada igual, que no se puede comparar, que vayas ahorrando...

Raúl Salamero. Sevilla.

¿Recreativa o versión doméstica?

Hola, club. Lo primero felicitaros por vuestra revista, y lo segundo todas estas preguntas. Se me olvidaba, tengo una SNES, una NES, una Game Boy y aspiro a comprarme una Ultra 64.

1) ¿Cuánto costará el software de Ultra 64?

En principio lo que cuesta un cartucho para tu Super Nintendo.

3) ¿Saldrá algún pack?

Nintendo siempre ha confiado en la política del pack a la hora de lanzar una máquina, así que es de suponer que Ultra llegue acompañada de un buen juego.

4) ¿Es cierto que la Ultra doméstica será mejor que la Ultra recreativa?

En ambos casos se ha utilizado la misma tecnología, la misma placa base, con lo que el potencial es exactamente el mismo. Lo que pasa es que hasta el momento, y por lo que parece, no se ha aprovechado al máximo la capacidad de la placa recreativa. Por eso hemos comentado la posibilidad de que las versiones domésticas de estos arcades estén mucho más trabajadas.


Cruis'n USA Ultra Arcade


Cruis'n USA Ultra Arcade

5) ¿Rol para la Ultra?

Cuenta con el mejor. Square Soft está dando los últimos retoques a la que parece definitiva entrega de la fantástica serie Final Fantasy, la séptima.

Antonio Martínez. Cartagena (Murcia)

DEMOLITION MAN

Stallone hará frente al peligro en Super Nintendo



De las más recientes películas de **Stallone**, **Demolition Man** es quizá la única que falta por darse una pasada por la **Super**. Precisamente por eso hemos decidido citarnos con vosotros hoy aquí. Y es que tenemos la agradable noticia de que finalmente se va a solucionar lo que sin duda fue fruto de un malentendido o de la apretada agenda del forzudo actor.

Lo que **no** suena en absoluto a **casualidad** es que sea **Acclaim** la compañía que reclame la paternidad del título en **los 16 bits de Nintendo**, porque últimamente viene obteniendo casi en régimen de monopolio toda licencia cinematográfica que tenga algo que ver con la acción o la ciencia ficción. Fijaos si será grande su poderío que en los últimos tiempos **han pasado *por la piedra*** tipos tan duros de pelar como Arnold **Schwarzenegger** con **'True Lies'**, el propio Sylvester **Stallone** con **'Judge Dredd'** o, este mismo mes, Kurt **Rusell** y su galáctica **'Stargate'**. Eso lo dice todo.

Ahora lo que interesa es saber qué os va a ofrecer **'Demolition Man'**, con qué va a intentar sorprender a gente como vosotros, que *estáis ya de vuelta* de todo en esto de los videojuegos. Y hombre, viendo la línea que está siguiendo Acclaim con los títulos que hemos



¿Será así el Futuro? *Esperemos que no, porque los escenarios que nos pintan los últimos juegos de Acclaim no son muy halagadores. En 'Demoliton Man' no se van a quedar cortos.*

Y el actor se hizo sprite





Éste es **John Spartan**, *o sea el papel de* **Stallone** *en 'Demoliton Man', tal y como va a aparecer en el juego. Acclaim se olvida de las digitalizaciones de sus últimas producciones ('Stargate', 'Batman Forever') y opta por una línea de sprites clásicos, pero con* **movimientos realistas**.









Sólo para tipos duros. *Una aventura como ésta precisará de gente fuerte que no se arrugue ante situaciones violentas.*



Alternando perspectivas

El mapa que reproducimos debajo muestra una de las **dos perspectivas que se alternarán en la acción** *de 'Demolition Man'. Ésta alardeará de* **vista isométrica** *y se nutrirá de un* **mapeado lleno de habitaciones y recovecos. La otra** *será tan* **lateral como su scroll**, *lo que os da una idea clara del talante con que se han diseñado cada una de las fases. En unas prima la acción, en otras el arcade.*



FICHA

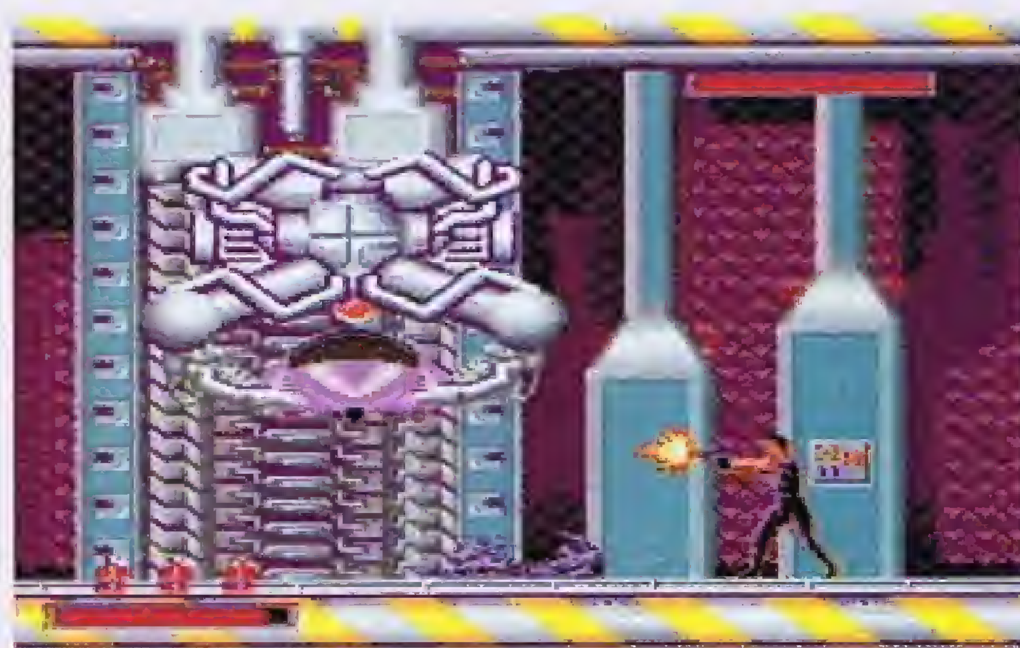
- **Acclaim**
- **Super Nintendo**
- **Acción**
- **16 Megas**
- **Agosto**



Spartan no se arruga. *El protagonista del juego deberá estar preparado para cualquier cosa. Ni siquiera podrá descartar un ataque de su enemigo colgado de un cable.*



Cara a cara. *Bueno y malo del juego se enfrentarán en más de una ocasión durante la partida. Ésta será una de ellas.*



¿Demasiado grande para una pistola? *No importará el tamaño de los enemigos. Vuestra pistola podrá con todo.*



El momento de la bomba. *Cuando estéis rodeados de enemigos, será el momento de sacar las bombas a pasear.*

nombrado antes y conociendo más o menos qué tipo de **película** era la **protagonizada por Stallone y Snipes**, a nadie le va a extrañar que los 16 megas del cartucho encierren un **juego de acción *prototipo*** en el que controlaréis a **John Spartan en su lucha a muerte contra Simon Phoenix**.

Por tanto, todos listos para la salva de disparos, explosiones, armas de cualquier tipo y enemigos no menos numerosos que van a desfilar ante vuestros ojos en los distintos niveles de la aventura. Por lo demás, **no** esperéis que la acción le sea **completamente fiel al argumento de la *peli***, pues los programadores se van a permitir ciertas licencias en algunas fases para que las partidas no decaigan en intensidad.

Stallone se lleva bien con la Super. Tras la cascada de acción de 'Judge Dredd', en agosto se va a atrever con 'Demolition Man' otra aventura marcada también por el estruendo de los disparos y las explosiones.

Desvelado el espíritu del juego, ¿qué tal si nos preocupamos ahora por sus aspectos gráficos? Con **'Demoliton Man'**, Acclaim **no va a profundizar en demasía por los intrincados caminos de la técnica.** Las digitalizaciones tipo 'Stargate' o incluso la técnica *blue screen* que os detallamos en este mismo número al hablar de 'Batman Forever' van a quedar para mejor ocasión, porque los personajes del juego van a ser **sprites de los de toda la vida**. Pero ojo,



Prueba en el difícil. *El nivel más fácil no tendrá todas las fases. Para jugarlas todas tendréis que elevar la dificultad.*



¡Es Snipes! *Efectivamente, el protagonista de la película junto a Stallone también saldrá en imágenes fijas como ésta.*



El peligro viaja en tren. *Y luego dicen que el coche es arriesgado. ¡Si vieran lo que puede deparar un viaje en tren!*

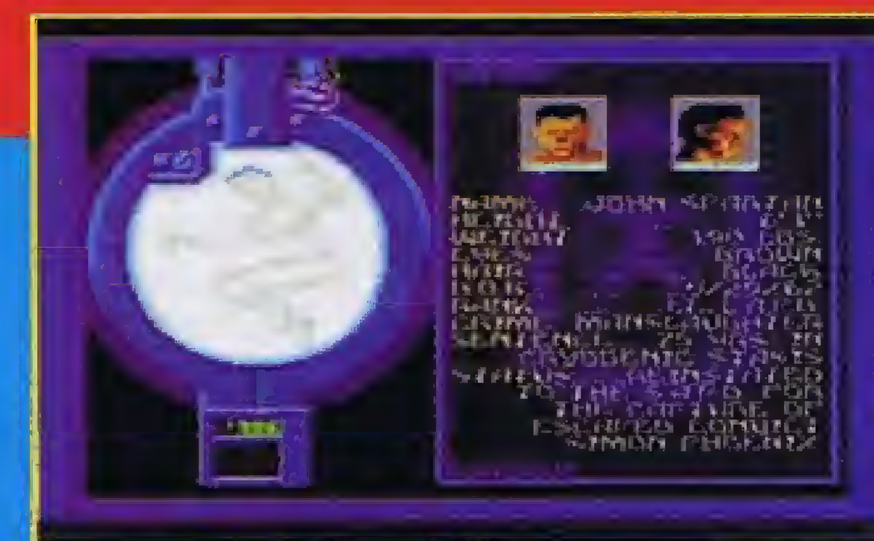
De cine y otras versiones

A nadie que esté mínimamente al día se le escapa que **'Demolition Man'** *comenzó siendo una* **película** *de cine. Los que la hayáis visto recordaréis (y si no aquí estamos nosotros para contároslo) que* **Sylvester Stallone y Wesley Snipes, policía y criminal** *respectivamente,* **llevaban su rivalidad al futuro** *después de pasarse una buena temporadita* **en estado de hibernación**.

Lo malo para ellos era que el mundo en que despertaban era bastante diferente a aquél que les vio dormir en un tiempo lejano. Aunque eso era lo que le otorgaba justamente a la aventura un carácter todavía más espectacular.

Tras su paso por los cines de medio mundo, **Demolition Man** *se apuntó al carro de los nuevos soportes* **reapareciendo en el 3DO de Panasonic** *como juego de disparos y perspectiva subjetiva que, además de lucir* **digitalizaciones de los personajes**, *intercalaba pasajes de lucha uno contra uno entre los dos protagonistas de la acción.*

Cuando nos enteramos de que la **Super** *también iba a tener el honor de acoger a Stallone y Snipes en su regazo, la curiosidad nos invadió.* **¿Se atrevería Acclaim a repetir con la versión de Super algo parecido a lo que hizo Virgin para 3DO? La solución en la siguiente página**.





Demolition Man 3DO

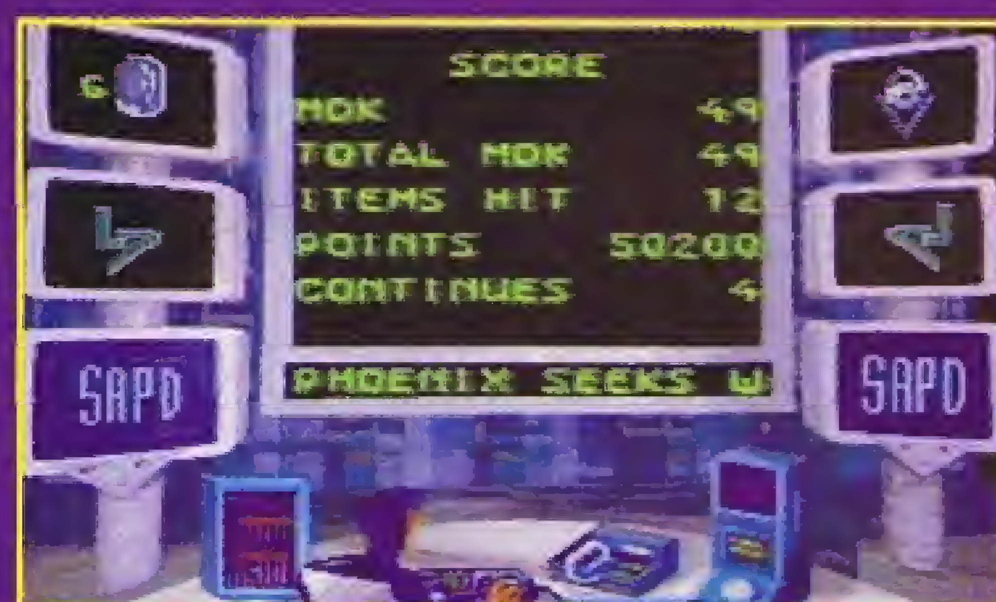
Y así llega a Super Nintendo

En nuestro último capítulo (léase el recuadro anterior), dejábamos en el aire una interrogante acerca del carácter de 'Demolition Man' en versión SNES, ¿recordáis? Pues la respuesta a nuestra duda es que no, que **Acclaim no va a basarse en la versión de Virgin para 3DO** *(ya sabéis, disparos, visión subjetiva, lucha, etc.) y va a optar por el camino más fácil: ni más ni menos que* **mezclar** *en un único juego de acción* **los esquemas mostrados en sus últimas conversiones** *'peliculeras'.*

Algunas fases recordarán claramente a **'True Lies'**, *por su perspectiva isométrica y su mapeado a base de habitaciones, mientras que otras serán primas hermanas de juegos como* **'Judge Dredd'**, *con visión lateral y escenarios oscuros y futuristas.* **¿Originalidad? No demasiada.** *Está visto que a esta gente no le va eso de complicarse la vida buscándole tres pies al gato. ¿O será que a actores de la talla de* **Stallone**, **Snipes** *y compañía no se les puede sacar* **más jugo** *que éste?*













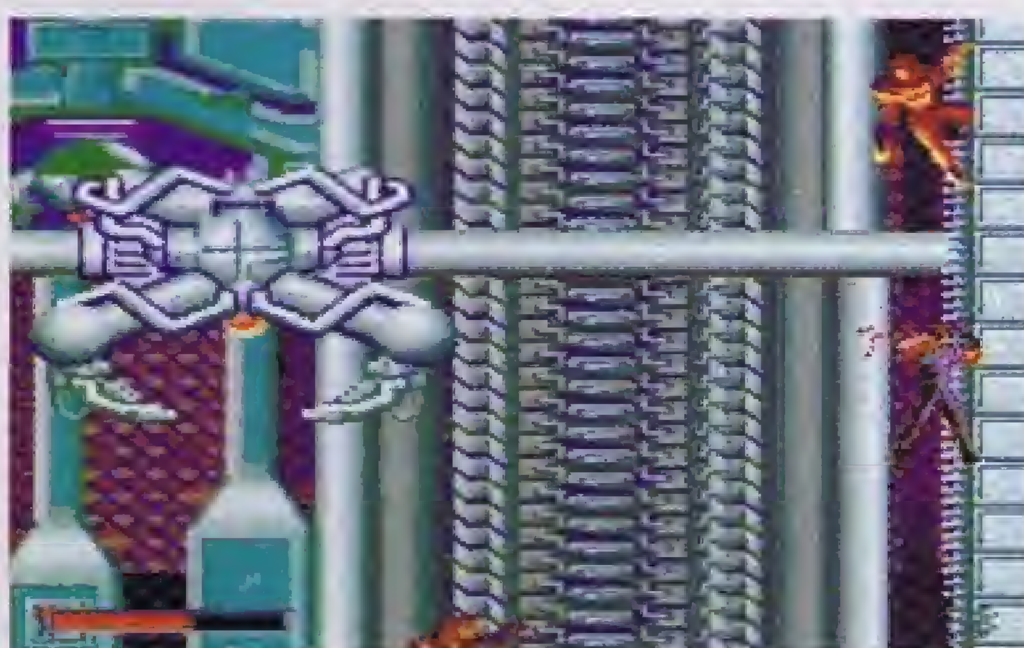
que eso no significa que el protagonista vaya a carecer de una **animación realmente notable** en todos sus movimientos, ¿eh?

Lo de la perspectiva también merece comentario, porque el juego no se va a decantar **ni** por la **visión lateral ni** por la **isométrica**. ¿Por cuál entonces? Fácil, **alternamos las dos** y aquí paz y después gloria.

De esta forma, os encontraréis con que **algunas fases recordarán** claramente a **'True Lies'**, mientras que **otras** seguirán la línea que Acclaim marcó, por ejemplo, en **'Judge Dredd'**. Aplicad la misma teoría al objetivo marcado en cada etapa, pues parece que últimamente los protagonistas de los juegos son lo que vulgarmente se llama unos *mandaos* que no hacen más que cumplir las órdenes que se les transmiten al comienzo: que me vayas a rescatar unos rehenes en tal sitio, que ahora me acabes con la revuelta criminal en tal otro,... Así de **sufrido y obediente** estará **John Spartan** desde el principio hasta el final del juego.

Por cierto, que **la duración de la partida va a depender del nivel de dificultad que elijáis**, ya que **el más bajo no incluirá el número total de fases que tengan los de mayor complicación**.

Pues hasta aquí ha llegado nuestro adelanto de cómo va a ser **'Demolition Man'**, un juego que marcará el reencuentro de la que va a ser la pareja de moda del verano: **Stallone y la Super, una combinación a prueba de bombas** (y nunca mejor dicho).



A subir tocan. *Este nivel tendrá un desarrollo vertical. Si subís las escaleras, llegaréis hasta el jefe de final de fase.*



Vida y armamento. *Una barra de energía medirá vuestra vida. Los iconos de encima marcarán las bombas que tenéis.*



Misión: rescatar rehenes. *Ése que alza los brazos es uno de los rehenes a los que tendréis que salvar en esta fase.*

PREHISTO

• Titus • Super Nintendo •

Ayer eran simples cavernícolas, mañana serán plataformeros

Cuenta la Historia que primero fue el mono. Unos siglos de evolución, algunos hitos en el camino como el fuego o la rueda, y una nueva especie había nacido... Algunos le conocen como ser humano, homo sapiens también, nosotros preferimos llamarle por su nombre: ¡Sam!



¿Quién si no? *En un juego protagonizado por hombres de las cavernas, los enemigos finales no podrán ser sino dinosaurios como éste magnífico ejemplar de la imagen.*



¡A mi no me grites! *Eso debe estar diciendo el pajarraco de la imagen y eso dirán otros muchos enemigos cuando Sam haga uso de su arma secreta: el aullido huracanado.*



Sam contra el volcán. *En el viaje de Sam no faltará una fase de esas en las que el scroll, representado en este caso por el fuego, persigue al protagonista a toda velocidad.*

¿Os habéis dado cuenta de que la Prehistoria es un tema recurrente en los juegos de Super? **Joe & Mac, Chuck Rock, Jurassic Park** o el reciente **The Flintstones** son los mejores ejemplos de que al gremio de los programadores le tira lo primitivo. Hasta tal punto, que esa extensa lista de títulos pronto va a tener continuación con **Prehistorik Man**, la última propuesta de **Titus**, un juego que ha llevado a la compañía francesa nada menos que **dos años y medio de trabajo.**



¿Y cómo será Prehistorik Man? Pues para empezar, que sepáis que **no será un juego de plataformas típico** y tópico, de ésos en los que el protagonista se limita a **correr, saltar y acabar con algún que otro enemigo** de vez en cuando.

La banda del Homo Sapiens



Que Prehistorik Man será un juego de plataformas diferente no hace falta que os lo digamos nosotros. Para eso estarán también estos "mendas" de la imagen, que acompañarán a Sam en distintos momentos de su viaje. De izquierda a derecha: el herrero, que le construirá armas; el inventor, encargado de fabricar todo tipo de artefactos; la hija del sabio, que llenará sus horas de ocio (ejem)...

RIK MAN

• Plataformas • 8 Megas • Septiembre •



Sam, el protagonista, tendrá que hacer todas esas cosas, por supuesto, pero también otras muchas más entre las que se encontrarán actividades tan inusuales para un hombre de Neardenthal como **pilotar un ala delta o conducir un monociclo de piedra**. Y a situaciones insólitas, movimientos insólitos, porque aquí el amigo Sam podrá **correr como un perro o utilizar un arma mortífera: ¡sus gritos!**

Semejante variedad se verá acompañada por un aspecto gráfico más que aparente tratándose de una aventura con tantos siglos a la espalda. **Colores brillantes y un scroll generoso** en planos y profundidad marcarán los pasos de nuestro viejo (y nunca mejor dicho) amigo Sam.

El juego saldrá a la venta en septiembre. Si tenéis un pelín de paciencia, pronto podréis disfrutar del que será uno de los mejores juegos de plataformas del momento.



Volando vengo. *La originalidad de las plataformas de Prehistorik Man os obligará a enfrentaros a niveles en los que tendréis que conducir un ala delta entre arriegados abismos.*



Consejos de herrero. *En cada fase os encontraréis con uno de vuestros amigos, quienes os proporcionarán ayudas como las hachas que ofrece el herrero a Sam en la imagen.*







Pasará hace siglos



Una traquila noche de primavera, mientras el poblado cavernícola ronque tranquilo, las provisiones de comida "cambiarán de dueño" misteriosamente...



La sorpresa de Sam será casi tan grande como los "rugidos" de su hambriento estómago cuando descubra el oscuro panorama que se le avecina...



Por fortuna, el sabio jefe del poblado siempre tiene solución para todo. Esta vez, sus decisiones se podrán resumir en una sola frase: "Sam, te ha tocado"...



El objetivo será ir al lugar al que los dinosaurios se retiran para morir. No es que los huesos sean buen plato, es que los cavernícolas los usan como moneda.

BIG SKY

• JVC • Super Nintendo • Aventura •







Resérvate una plaza en este viaje espacial

Planetas espaciales por reinos de leyenda, babosas alienígenas por dragones y brujos, y máquinas en peligro por princesas raptadas. Original, ¿eh? ¡Es que estamos en el espacio!

Los momentos estelares

Hay 2 momentos claves: 1) **los combates** *entre vuestra nave espacial y las patrulleras de las babosas que rodeen el planeta al que os acerquéis; y 2)* **al bajar a la superficie** *para encargaros de las que haya por allí. La aventura crece al explorar el escenario, recoger objetos y dialogar con los habitantes del planeta.*









El mejor amigo del héroe. *Este perrillo de la pantalla no es la mascota del protagonista, sino Fido, la computadora de a bordo que le prestará todo tipo de ayuda durante su viaje.*

"Hace tiempo que no llega a estas páginas un **juego** con esa chulería propia de quien se sabe **portador de algo novedoso**". "¡Cómo se echa de menos **un título que realmente rompa**!" ¡"Ya sólo me quedan veintitrés días para las vacaciones".

Precisamente estábamos sumidos en estas profundas y algo cursis reflexiones cuando, de repente, un cartucho que se hace llamar **'Big Sky Trooper'** ha venido a cambiarnos los esquemas, porque no todos los días se encuentra uno con una aventura como ésta, que se van a marcar a dúo **JVC y LucasArts**.

Un argumento más que repetido (una **invasión extraterrestre**, en este caso por parte de unas **babosas alienígenas**) será la ocasión que todo aquel intrépido jugón está esperando para alistarse en las **Fuerzas de Choque Siderales** y adentrarse así en algo **emparentado con** cosas como un juego llamado **'Zelda'**, ¿os suena? Efectivamente, **'Big Sky Trooper'** va a ser una aventura que, aunque supure apariencia infantil por sus gráficos, va a esconder **un desarrollo extenso y cada vez más profundo a medida que avance la partida**. Lo que ocurre es que esta vez no os vais a despla-



TROOPER

• 8 Megas • Septiembre •





El avance, a salvo. *Estas cápsulas en las que está metido nuestro amigo servirán para algo muy necesario en una aventura tan extensa: salvar la partida en varios puntos diferentes.*





Vestido para el asalto. *Cuando bajéis a los planetas, os tocará acabar con las babosas invasoras a golpe de rayo láser y enfundados en este traje de asalto de aspecto robótico.*





Recoge que algo queda. *Vuestros viajes intergalácticos os permitirán ir recogiendo distintos items que aumentarán vuestras habilidades y os resolverán problemas en el futuro.*

zar por reinos legendarios dominados por un brujo aficionado a raptar princesitas, sino que vuestro campo de actuación va a ser **la galaxia exterior**, y vuestro objetivo un sinfín de planetas. En ellos **recogeréis** todo tipo de **objetos** (válidos para más adelante o, quién sabe, para una situación pasada), **dialogaréis** con otros personajes (¡Ojo! si es que domináis el inglés, atentos al recuadro) **y aumentaréis** los medios con los que cuente **vuestra nave** para futuros **combates**.

La verdad es que no esperábamos encontrarnos con un juego así **a estas alturas del verano**, y de ahí **nuestra sorpresa**. Esperemos que los hados y la voluntad de las distribuidoras sean favorables para que también vosotros podáis compartir nuestro asombro. Ya veréis como os sorprende gratamente.





Un futuro que pasa por el idioma

El futuro de **'Big Sky Trooper'** en nuestro país pasa por los problemas con **el inglés**. Los diálogos entre personajes son constantes, y ver tantas cajas de texto llenas de palabras incomprensibles podría asustar a más de uno. De ahí que surjan dudas sobre **si finalmente será distribuido o no.**







ASTÉRIX

• Infogrames • Super Nintendo • Acción







Acércate al juego que el César quiso prohibir

Un poco de poción mágica y una Super Nintendo es todo lo que vais a necesitar para poner en jaque al Imperio Romano. Claro, que proezas así sólo se consiguen teniendo a dos héroes de la talla de Astérix y Obélix de vuestro lado.

La verdad es que podía haber sido Numancia perfectamente, pero como los franceses tenían el genio de **Uderzo y Goscinny** y nosotros no, la fama se la llevó la pequeña e irreductible aldea gala de **Astérix y Obélix** en vez de nuestro pueblecito soriano. Y les ha ido tan bien el invento que las aventuras de los dos héroes han vendido **270 millones de comics** en todo el mundo y han sido traducidas a nada más y nada menos que **60 idiomas**.

No nos extraña, por tanto, que unos personajes así llamaran la atención de las compañías de videojuegos, y nos extraña menos todavía que fuera **la francesa Infogrames** la que se hiciese con la licencia. Fruto de ello, fue en su día **el primer 'Astérix' para Super Nintendo y** lo va a ser **ahora** este **'Astérix y Obélix'** que se dará a conocer **al final del verano**.



A bofetada limpia. *Los sopapos, casi siempre sufridos por los romanos, serán el principal arma de los protagonistas.*

El juego, que **mezclará** las **dosis de acción y plataformas** recomendadas por nueve de cada diez jugones entrevistados, se mantendrá fiel a la línea que todos conocemos: los romanos



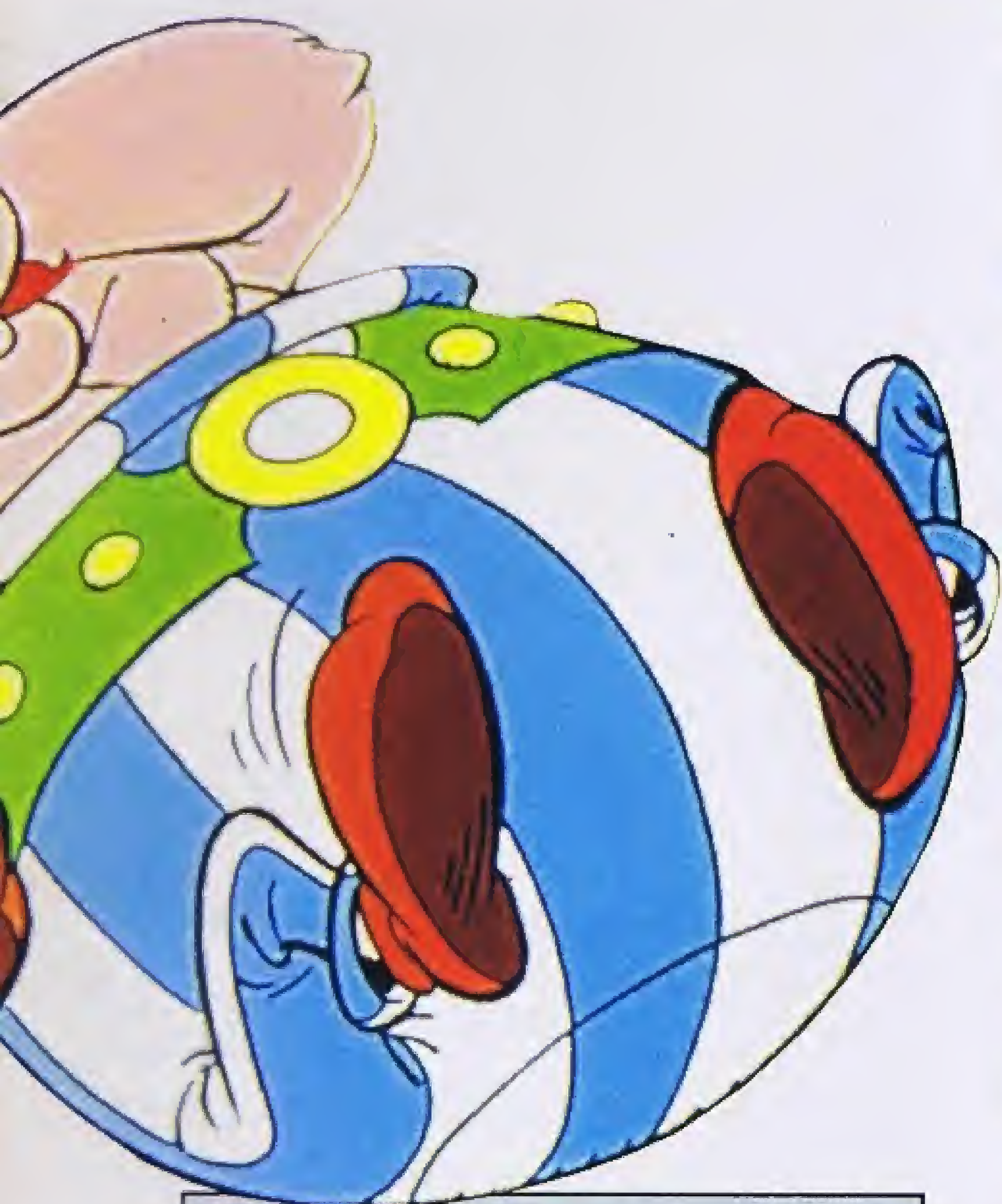
Un producto «Made in Spain»



Como son pocos los títulos que nos dan esta alegría, no queremos desaprovechar la oportunidad que **'Astérix & Obélix'** *nos brinda para hacer un poco de patriotismo y presumir de* **programadores españoles**. *Nos referimos a* **Bit Managers**, *unos chicos* **catalanes** *que* **colaboran** *desde hace algún tiempo* **con Infogrames** *y cuyo trabajo ya se pudo ver en el reciente* **'Los Pitufos'**. *Los* **textos en español** *serán la prueba de su buena labor en las aventuras de los dos galos.*

& OBÉLIX

Plataformas • 12 Megas • Septiembre •





Protagonista a elegir. *Antes de comenzar la aventura, podréis elegir a cuál de los dos galos queréis controlar.*







Patada a seguir. *Nuestros 2 héroes juegan un partido de rugby. ¿Os imagináis dónde se desarrollará esta fase?*



¡Obélix olímpico! *La prueba final de la fase de Grecia será vuestra participación en unos insólitos Juegos Olímpicos.*

ejercerán de *pringaos* como es tradición, nuestros héroes propinarán unas **bofetadas de escándalo** (el viejo truco de la poción mágica, ya sabéis), y, aprovechando la coyuntura, se irán de **gira turística por todo el Imperio Romano**. Así visitarán desde **Britania**, donde jugarán un partido de rugby, hasta **Helvetia**, **Egipto** o **Hispania**, donde incluso se atreverán a participar en **una corrida de toros**. Y es que para valor, el de estos dos muchachos.

No perdáis de vista gráficos y animaciones, ni dejéis que se os pase **una opción para dos jugadores simultáneos**, porque sin ellos no tendréis una visión completa del juego que va a ponerle los puntos sobre las íes al mismísimo **Julio César**. Ahí queda eso.





Y también en Game Boy

La versión **Super Game Boy** *de* **'Astérix & Obélix'** *estará disponible al mismo tiempo que su hermana mayor. El juego* **repetirá argumento** *(cada fase corresponderá a una zona del Imperio Romano) y, obviamente,* **protagonistas**, *pero habrá que* **decidirse entre uno de los dos** *héroes galos para jugar. El resto promete ser igual de delicioso que en la versión grande, que para eso tiene a los mismos programadores detrás. El mes que viene os lo enseñaremos como Dios manda.*





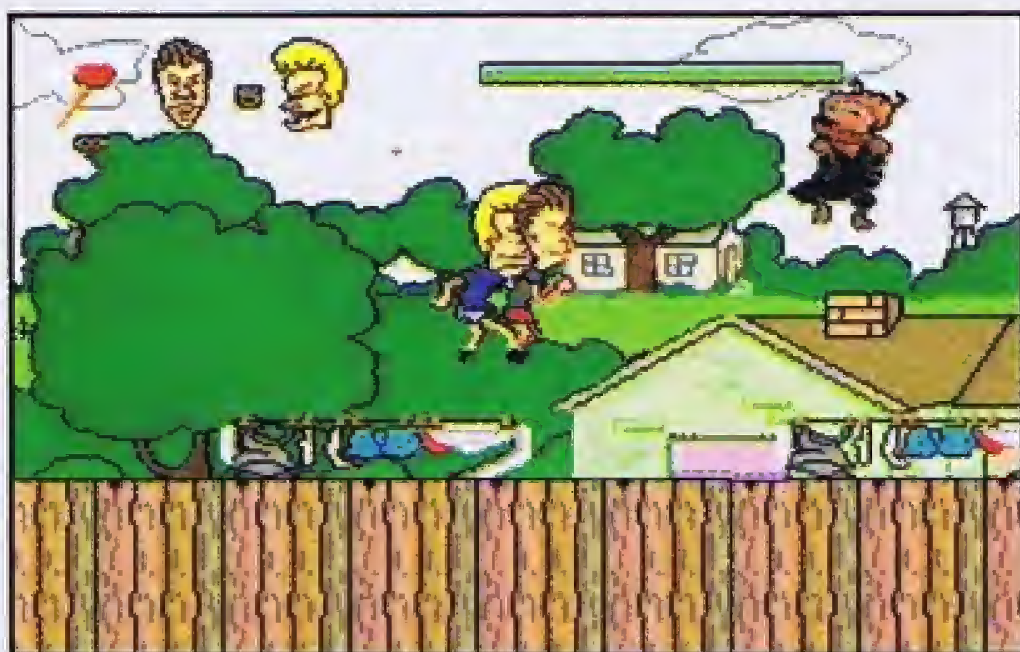


BEAVIS AND

• Viacom New Media • Super Nintendo •

¡Eh Beavis, vamos a salir en un videojuego!

La pareja más 'cañera' de la MTV, paladín del rock duro y azote del público educado, va a abandonar su famoso sillón para revolucionar la Super. Sólo un consejo antes de contaros su desembarco: ¡no se lo digáis a vuestros padres!



¡Serán gamberros! *El descaro de la parejita se dejará sentir en episodios tan mal educados como el que veis arriba.*



En el instituto. *Una de las fases recorrerá todos los rincones del instituto, desde los pasillos hasta los vestuarios.*

Un veterano en América

El juego de Viacom salió hace ya meses en EE.UU., y llega ahora a España gracias a CIC, una distribuidora que se estrena precisamente con este título. Se rumoreó que estaría traducido, pero al final jugaremos la **versión original.**



¿Qué pasa *troncos*? Yo, ya veis, flipando con lo que acabo de leer en **Nintendo Acción**. Dicen que van a sacar un videojuego con **Beavis** *and* **Butt-Head** en plan *star*. ¿Pero qué pasa, que no sabéis quiénes son? Pues los colegas que empezaron presentando **los videos en la MTV** y que les fue tan *chachi* que terminaron protagonizando su propia **serie de dibujos**.

Sí hombre, sí. Esos dos que casi siempre están sentados en el sillón de su *keli*, tocándose la barriga, riéndose de lo que sale en la tele, comiendo pizza y haciendo *el gamba* con los vecinos. ¡Pues no me he reído yo con ellos! ¡Si hasta son *heavies* como mi menda! **Esto es lo que le faltaba a la Super, un juego que *meta caña* y se deje de leoncitos de Disney y peleítas de pijos cachas**. ¡Cómo va a molar!



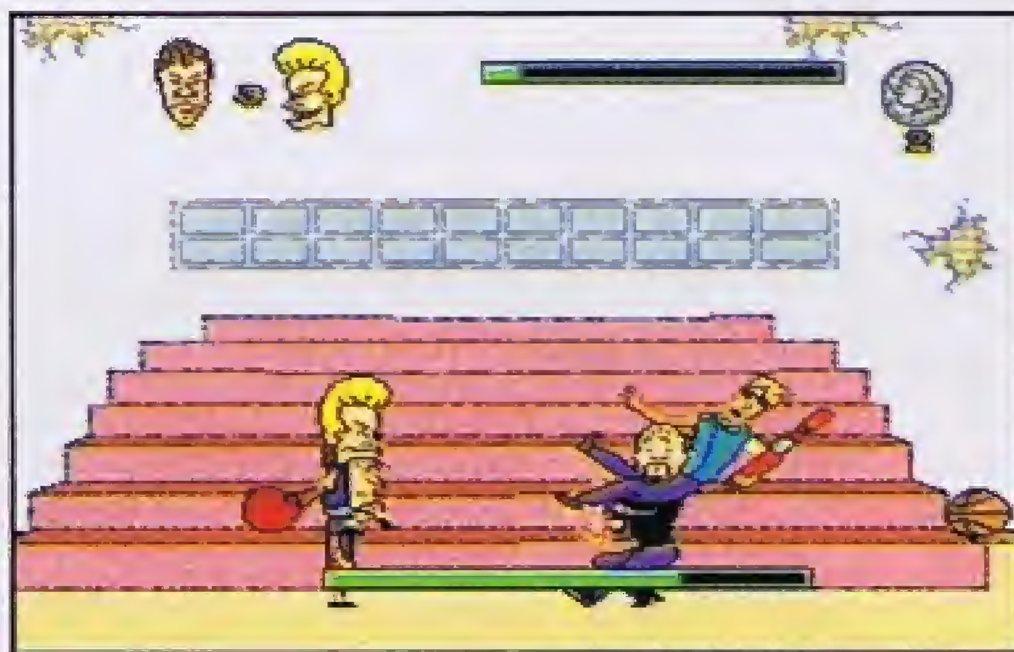


Por lo que dicen en la revista, **los gráficos van a tener la misma pinta que los dibujos** de la tele, así que ya estoy deseando ver los *caretos* de la parejita haciendo de las suyas en mi habitación. Además, sé de buena tinta que van a poder **jugar dos personas a la vez**, **una** controlando al **Beavis y otra** al **Butt-Head**, así que ya me imagino la que vamos a montar *el Francis*, un amiguete mío de los billares, y yo, cuando mis *viejos* no estén en casa.

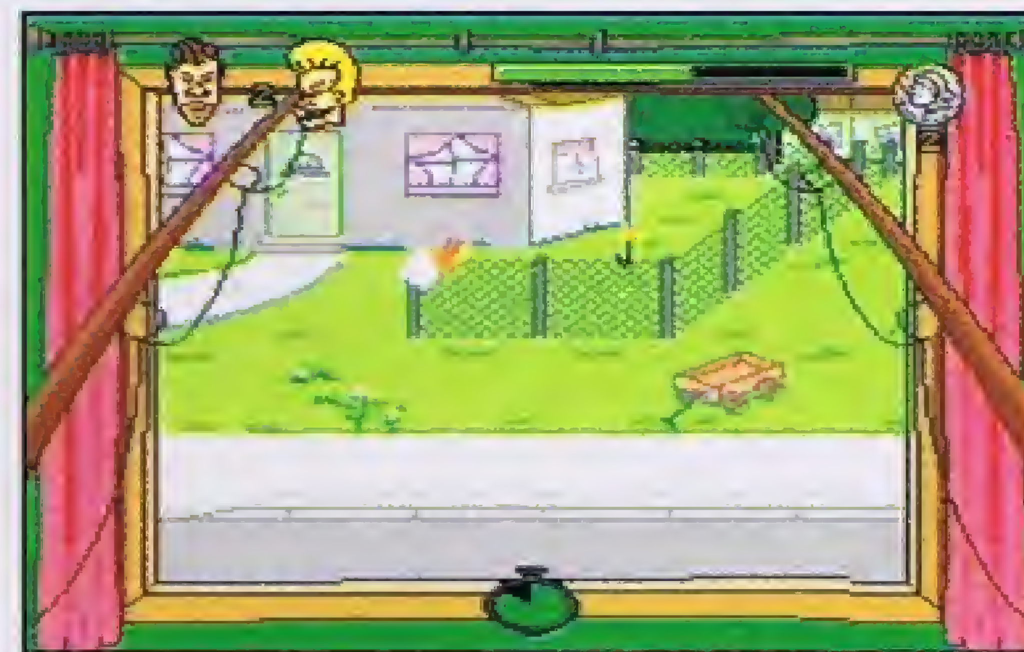
BUTT-HEAD

• Beat' em up • 12 Megas • Septiembre •





Dale duro al enemigo. *Este singular jefe de final de fase muestra lo peculiares que serán las situaciones de juego.*



El pescador de items. *En estos bonus, tendréis que pescar pizzas, helados y demás items para recargar vuestra energía.*



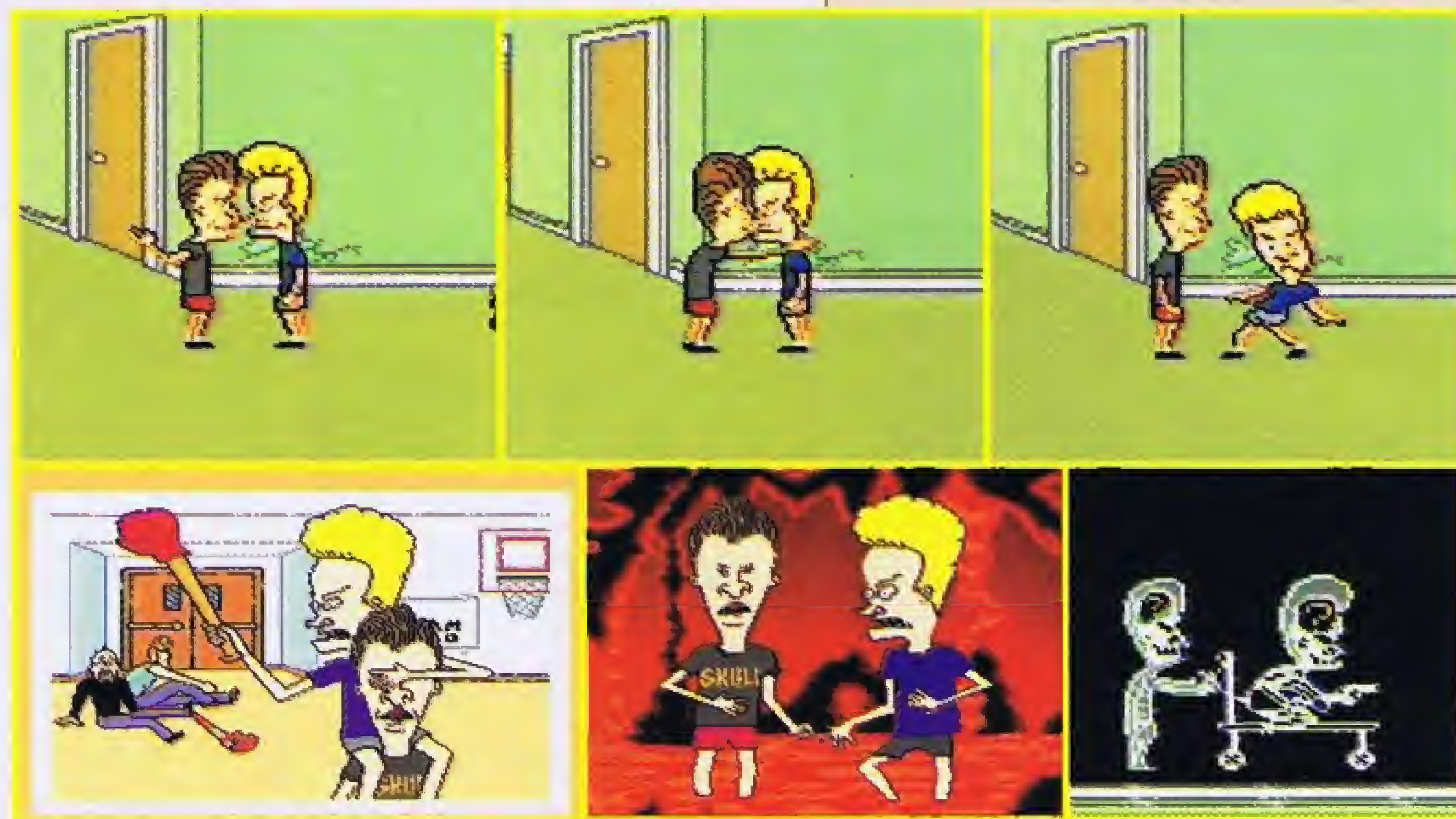


Como Donkey y Diddy. *Al igual que en 'DKC', el botón Select os permitirá cambiar el personaje al que controláis.*

Lanzamiento de colega. *Para superar algunos obstáculos, tendréis que hacer este movimiento especial en el que Beavis impulsa a Butt-Head de una patada en el trasero.*

De tal pareja, tal videojuego

Las **andanzas** *de* **Beavis y Butt-Head** *en su videojuego se acompañarán de detalles muy* **del estilo de la serie televisiva**. *Bofetadas entre los personajes, animaciones cachondas, items para recargar energía representados por trozos de* **pizza** *o latas de* **Coca-Cola** *y otros toques de humor se encargarán de darle a la acción* **un espíritu** *tan* **desenfadado** *como el que muestran sus irreverentes protagonistas.*



El juego va a ser de ésos de ***meter galletas*** según avanzas (***beat'em up*** o algo así les llaman los sabiondos), y lo que más *va a molar* es que **los enemigos van a ser viejas, *maderos* o los mismos chuchos de los vecinos**. Sólo van a faltar unas *pibitas* con las que ligar. ¡Si hasta la movida va a estar provocada por un lío con unas entradas para un concierto heavy!

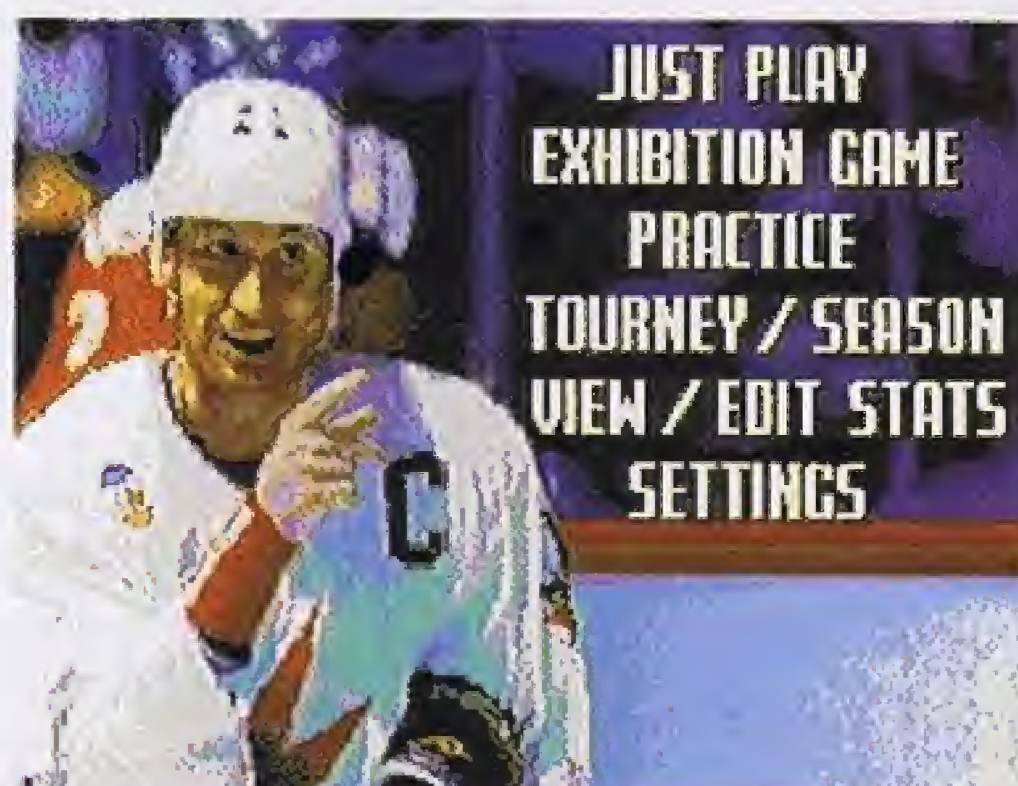
Ya llevo unos días haciendo acopio de ***guita***, pero todavía me faltan unos *talegos* para hacerme con el cartucho. Eso sí, lo que no me pierdo es el próximo número de **Nintendo Acción**, porque ésos sí que se lo saben montar.

WAYNE GRETZKY & THE

• Time Warner Interactive • Super Nintendo •



32 equipos. *No estarán el Barça, el Madrid ni el Depor, pero sí veintiséis clubes y las seis mejores selecciones mundiales.*



Opciones de juego. *Como veis, el panel de modos de juego será bastante completito. Habrá hasta estadísticas.*

Llega el refresco que también se deja jugar

Las grandes estrellas de la Liga Profesional de hockey sobre hielo americana (NHL) se van a reunir pronto en torno a un refrescante cartucho que esperamos os sirva para aplacar los ínclitos calores veraniegos.

Puede que cuando estéis leyendo estas líneas las gotas de sudor corran por vuestra frente, el sol pegue de lo lindo en la calle y el ambiente sea más que tórrido en vuestra casa. Pero no os desesperéis, que **Time Warner Interactive** se va a apiadar de vuestro sufrimiento y va a lanzar un juego de largo título y contenido refrescante más que apropiado para estos calores: **'Wayne Gretzky & the NHLPA All Stars'**.

Como dudamos de que tengáis la más mínima idea de quién es el tal **Gretzky**, os aclaramos que este tío se gana el pan jugando al hockey sobre hielo en la **Liga Profesional americana** y que, como se ve que no lo hace nada mal, se ha ganado el derecho a poner su nombre a **este simulador** que nos acaba de llegar.

Pese a que el hockey sobre hielo no es un deporte que cuente con demasiados adeptos en nuestro país, a poco que conozcáis un poco las reglas más elementales (no usar el hielo para enfriar vuestra copa, no afeitaros con la cuchilla del patín, etc.) veréis la similitud que este **Wayne Gretzky** va a tener con la realidad: **realismo en los gráficos**, en el desarrollo de los **partidos** (de **cinco contra cinco o de tres contra tres**), en los **32 equipos a elegir**, en las **estadísticas** de la última temporada, y tanto en los **amistosos** como en las **competiciones** que podréis disputar. Tampoco faltarán las **dosis de violencia típicas de este juego**.

Títulos como éste suelen tener más *fans* al otro lado del charco que por aquí, pero, de todas formas, **Gretzky** lo va a intentar.



Secuencias reales. *Las jugadas más destacadas estarán acompañadas de secuencias digitalizadas en movimiento.*



¿Falta o resbalón? *Por la imagen parece falta, pero para estar seguros podréis parar el partido y repetir la jugada.*

NHLPA ALL STARS

• Deportivo • 16 Megas • Julio/Agosto •



Lo que el ojo no ve







Lo que vuestros ojos no aprecien con la vista general de la pista os lo desvelarán **unas tomas que ya veis de qué forma acercan la acción**. *Gracias a ellas, podréis* **participar** *sin problemas en los saques de falta y hasta en* **rudas peleas** *que os enfrentarán a* **puñetazo limpio** *contra un componente del equipo contrario.*









Tribuna de preferencia

Esta panorámica de la pista que nos hemos 'currado' debe serviros para apreciar **la perspectiva lateral y un poco elevada desde la que seguiréis los emocionantes partidos**. *Ya que os ponéis, aprovechad también para fijar vuestra vista de lince en el* **realismo y los detalles** *que acumularán los* **gráficos**.



Así se hizo





Jason Leong, rodeado aquí de sus bocetos, fue el diseñador de los personajes.

Al principio fueron T-Rex

'Primal Rage' *tiene una fecha de nacimiento, dos años atrás, y también dos padres,* **Dennis Harper** *y* **Jason Leong**, *quienes con el tiempo se convirtieron en productor y jefe de animación del proyecto respectivamente. Lo que nació como un enfrentamiento embrionario entre dos* **Tiranosaurus Rex** *comenzó a tomar cuerpo cuando nuestros dos 'artistas' vieron lo bien que funcionaba en pantalla la utilización de la* **técnica 'stop-motion'.** *Leong se encargó entonces del diseño de más pesonajes, que debió inventar por una razón muy clara: la mayoría de los dinosaurios reales caminaba a cuatro patas, y eso retardaría el movimiento y dinamismo de la acción al ser utilizados como modelos. El camino estaba libre, pues, para que la imaginación de Leong creara los bocetos de* **Armadon, Blizzard, Chaos, Diablo, Sauron, Talon y Vertigo**, *las criaturas protagonistas.*





PRI RA lo más

Un escalofrío recorre el mundo Nintendo. Los dinosaurios han despertado, y ni siquiera las recreativas pueden pararlos. Ahora, tú eres nuestra última esperanza.



MAL GE salvaje



Hubo una época en la que **los dinosaurios**, los grandes gigantes de la creación, dominaron la Tierra. El mito de su existencia ha seguido presente hasta nuestros días, habitando en un rincón de nuestras conciencias quizá con el temor de **que un día regresaran**. Ahora, millones de años después, retornan al mundo real gracias a la imaginación de un grupo de gente que en su día soñó un videojuego en el que siete de estas criaturas lucharían entre sí.

La realización de ese sueño lleva la firma de **Atari Games**, un sello integrado desde junio del 94 en **Time Warner Interactive**, y tiene un nombre súper conocido: **'Primal Rage'**, que hasta ahora ha estado mostrando su poder sólo en los salones recreativos.

Principios de septiembre

Principios del mes de septiembre de 1995, una fecha apenas a dos meses vista. Ha llegado el momento del salto. **Probe** se ha encargado de convertir **'Primal Rage'** en un título para **Super Nintendo y Game Boy**. Puede ser el penúltimo gran éxito de uno de los géneros de mayor calado entre los usuarios de consolas.

Pero dejemos de pensar en ese día y preparemos el terreno para facilitar su llegada. Dejemos que **'Primal Rage'** nos cuente sus secretos.

Para empezar, su historia. ¿Cómo se justifica la reaparición de los dinosaurios en los albores del siglo XXI? Pues con la leyenda que habla de una época en la que el equilibrio entre el bien y el mal, la vida y la muerte, estaba asegurado sobre la faz de la Tierra gracias a las batallas que libraban los dioses dinosaurios.

Sin embargo, el desarrollo de **la civilización terrestre** llegó a suponer **una amenaza** para el resto de la galaxia, por lo que **Balsafas**, mago de una dimensión paralela, rompió la armo-



El látex entra en acción

El siguiente paso suponía pasar del terreno de las ideas a tener algo tangible con lo que comenzar a trabajar. Para ello se contrató a un equipo de **30 especialistas** *en animación y efectos especiales. A la cabeza, estaba* **Pete Kleinow**, *un veterano de Hollywood que* **trabajó en** *las dos películas de* **Terminator**. *Él supervisó el proceso de construcción de la figura de látex de cada personaje. Todo comenzó con la construcción de* **una figura de arcilla** *con la forma de las criaturas, a partir de la cual se obtuvo un molde de cada una.*

En estos **moldes**, *se introdujeron unos* **esqueletos** *que permitirían el movimiento de los muñecos,* **se inyectó látex** *en su interior y, finalmente, se les introdujo en* **un horno especial** *del que saldrían ya las figuras definitivas.*





***El primer paso** para obtener los muñecos que luego serían filmados fue la creación de sus figuras en barro.*

Así se hizo





Últimos retoques a las figuras

Por fin se obtuvieron las figuras tridimensionales, pero en estado 'crudo', sin característica alguna. Había que añadirles todos los detalles que afianzasen su personalidad: pelaje, color, dientes, etc. **Leong** *tuvo en cuenta lo que muchos científicos opinan sobre los dinosaurios: que tenían un colorido más similar al de los pájaros tropicales que al de los reptiles que conocemos. Así, para* **Blizzard**, *de origen himalayo, se eligieron* **colores claros** *para asemejarle a la figura del* **Yeti**. *Y* **Diablo** *sequedó con un* **cuerpo en tinta roja con bandas negras**.



Los toques finales *a las figuras de látex fueron dados por 'artistas' del pincel.*









Furia primitiva en la portátil. *La versión para Game Boy de 'Primal Rage' presentará unos sprites de notable tamaño.*





chaos

nía y sumió a los dioses en una especie de estado de hibernación. Ahora, millones de años después, **la colisión de un meteorito con la Tierra ha despertado a los dinosaurios. Es hora de que vuelva su reinado.**

Las siete 'criaturitas'

Conocido su pasado, interesémonos ahora por su presente. Indaguemos en la vida de cada uno de las siete criaturas, pero dejemos que sea **Pete Kleinow, uno de los animadores de 'Primal Rage'**, quien haga las presentaciones: **Armadon** "se llamaba originalmente Spike. Es realmente poderoso, más fuerte pero también más lento que otros personajes". **Sauron** "representa junto con Diablo el concepto original del juego". **Vertigo** "es como una serpiente de movimiento sinuoso. Puede escupir como una cobra". **Talon** "está cargado de adrenalina. Puede abalanzarse y caer sobre ti en un segundo si no tienes cuidado". **Chaos** "tiene atributos humanos, especialmente cuando se vuelve loco". A **Diablo** "le gusta despedazar a sus oponentes cuando ata-

Blizzard











Un plantel para cada formato. *Mientras el juego de Super tendrá los mismos personajes de la recreativa, el de GB perderá uno y se quedará en seis.*





ca". **Blizzard**, finalmente, "tiene una personalidad similar a la de Chaos. Al igual que King Kong, se enfrenta a cualquier problema. No tiene miedo de nada". Impresionante, ¿verdad?

Ya sabéis cómo son estos siete monstruos y ya habéis visto qué tipo de calificativos emplea uno de sus creadores para describirlos. ¿Será su comportamiento en los combates consecuente con esos 'retratos'? Definitivamente sí. Pese a no ser personajes humanos, **los dinosaurios** de **'Primal Rage'** tendrán **atributos de lucha similares a los de los protagonistas de cualquier juego de este tipo** que se os ocurra citar. Por supuesto, no les faltará ningún ataque, ningún golpe especial, ni siquiera un movimiento final. Por no faltar, no faltará ni siquiera un **modo gore que llenará de sangre la pantalla al compás de dentelladas y zarpazos, y encima en cantidades casi inauditas hasta ahora en las consolas**.







Los muñecos posan para las cámaras





***Cameron Petty** en pleno trabajo de selección de los cuadros de animación.*

El proceso de filmación, base de la **técnica 'stop-motion'**, *estaba listo. La esencia de ésta es la misma que la utilizada, por ejemplo, en el gorila gigante de la película King Kong:* **la filmación de un muñeco fotograma a fotograma**. *Para obtener la mayor fluidez posible, se filmaron unas* **cien secuencias** *de animación por movimiento, cada una con una pequeña variación de la posición de los brazos, piernas, cola, etc. de la figura de látex.* **Cameron Petty**, *uno de los diseñadores, se encargó de elaborar la matriz de movimientos de los personajes: puñetazos, reacciones a los golpes, movimientos finales, posturas y demás.*



***La filmación** fue un proceso similar al utilizado en películas como King Kong.*



La sorprendente animación de los dinosaurios, fruto de un depurado proceso de filmación fotograma a fotograma, es la apuesta de 'Primal Rage' para revolucionar la lucha.

Así se hizo


Un glaciar entre montañas nevadas es el escenario que sirve de hogar a Blizzard.

Un lugar donde luchar

Una vez que se tenían todas las secuencias de lucha y los movimientos de cada personaje, había que integrarlos en un espacio apropiado para el desarrollo de los combates, tanto por su aspecto como por su calidad técnica.

Se diseñó un escenario para cada personaje, siete en total, a los que se sumó **uno más en el que se desarrollaría la batalla final del modo historia**. Gráficamente, se optó por una **línea apocalíptica** que va desde el **volcán en erupción** de la isla en la que habita Diablo hasta las **ruinas** de la gran **megalópolis,** con sus rascacielos destruidos, que hace de hogar a Chaos.

De esta manera, el fondo de los distintos enfrentamientos conecta perfectamente con el 'look' de las 'criaturitas'.


En este impresionante escenario se desarrolla la batalla final del juego.


Lo que en su día fue un templo es ahora una playa desolada en la que habita Sauron.





Carnaza humana. Los humanos que aparecen en pantalla recargarán la energía de los dinos, tras ser devorados.







Sauron





Además, parece que en la versión para **SNES** se mantendrá uno de los aspectos más bestiales de la recreativa: **los dinosaurios podrán comerse a los humanos que hacen de espectadores de los combates**. ¿Podrán jugar además al voleibol con ellos, o practicar otros juegos ocultos como en el original? Todavía no lo sabemos, pero no os extrañe que así suceda.

En cuanto a modos de juego, la participación de un único jugador se desmarcará de lo que es habitual, porque **no existirá un enemigo final al uso**, sino que **la victoria** sobre el resto de los oponentes **transportará al vencedor a una última batalla sin límite temporal en la que tendrá que verse las caras de nuevo con todos sus rivales**.

Terminamos ya haciendo mención de la versión para **Game Boy**, que mantendrá la esencia del juego, aunque **perderá** a un personaje, **Vertigo**. El resto hará gala de un tamaño tan notable como el de sus hermanos mayores (**los sprites ocuparán casi dos tercios de la pantalla**), demostrando que la portátil se atreve ya con cualquier título, incluso de tanto relumbrón como éste. ¡Hace falta tener valor!

Han sido varios millones de años de espera, pero **por fin en septiembre los dinosaurios volverán a tener algo que decir**.





Ya nada será igual. *Una Tierra totalmente diferente a la que conocemos será el escenario sobre el que se desarrolle la lucha de estos gigantes. Objetivo: dominar el Universo.*



La portátil en lucha. *La llegada de 'Primal Rage' a Game Boy se enmarcará dentro de una oleada de títulos que cambiarán el panorama de la portátil en lo tocante a los juegos de lucha.*





Primero recreativa, después versión doméstica







Fruto del laborioso trabajo que nos ha traído hasta aquí, había nacido **'Primal Rage. En** *recreativa sobre dos formatos, uno más normalito y otro 'de lujo', y con un* **sonido** *proporcionado por la técnica* **Total Inmersion Audio**. *Sin embargo,* **Time Warner Interactive** *apostó por las consolas domésticas, y puso septiembre del 95 como fecha para su aparición. El trabajo de* **Probe**, *la compañía encargada de las conversiones a los distintos formatos, hizo el resto para que los juegos adquiriesen su forma definitiva en* **Super Nintendo y GB** *("los artistas y programadores que realizaron los decorados, las animaciones de los sprites y las rutinas de la serie 'Mortal Kombat' son los mismos que han trabajado aquí", cuenta* **Rober O'Farrell**, *productor de Probe). Así que 'Primal Rage' llegará a tiempo a su cita.*



Timecop

Tiempo de Van Damme

Ni a la playa ni a la montaña. La **Super** pilla vacaciones este verano, pero no se va de viaje a ningún centro turístico de moda. Apuntándose al turismo de aventura, nuestra consola favorita va a aprovechar una oferta de la ***agencia de viajes* Timecop** para viajar en el tiempo con **un guía de lujo**: el musculoso **Jean Claude Van Damme**. Y además le va a salir por un precio razonable, el de un cartucho de **16 megas** con el que **JVC** se apunta a las conversiones *peliculeras* y que nos llega ahora, pese a que venía anunciándose desde unos meses atrás.

Con sólo ver una imagen del juego salta a la vista que **'Timecop',** pretende conquistar al jugador por medio de las **digitalizaciones**; y la verdad es que no se puede negar que el resultado visual es atractivo en lo que atañe a los personajes. **Cryo** Interactive, el equipo desarrollador, ha realizado un **trabajo notable con la filmación de los actores**, sobre todo en el caso del protagonista aunque no fuera Van Damme quien prestara su imagen.

Sin embargo, y en aras de este objetivo, se han olvidado de mejorar el control, lo cual hace que **la jugabilidad baje muchos enteros**. Así, nos encontramos con un protagonista (**Max Walker**) que hace gala de un realismo intachable en sus movimientos, pero que tarda demasiado en realizar cada secuencia de animación después de recibir nuestras órdenes. Los enemigos, por su parte, no pueden decir lo mismo, ya que sus movimientos se asemejan a los de un autómata. Así que el resultado está claro: **un diez en aspecto y suspenso en animación y control**.



El jefe al volante. *Por si los gangsters que os disparan no fuesen enemigo suficiente, el propio Kleindast (el malo del juego) cruza la pantalla en este nivel al volante de su coche.*

Fase 1: Washington - 2005



Los primeros puñetazos del juego tienen como escenario el cuartel general de la **Time Enforcement Comission**, *la organización responsable de los viajes temporales.*
Esta primera fase presenta **los mapeados más laberínticos de todo el juego**, *así que preparaos para repartir miradas: un* **ojo en los enemigos que salen al paso** *y el otro en* **el reloj que marca el tiempo** *que queda para llegar al final.*

Fase 2: Falla de San Andrés - 1945

Esta nueva fase se desarrolla **en el fondo del mar**, *donde se esconden numerosos minerales con los que Kleindast -el malo- pretende fabricar componentes electrónicos. El primer nivel os sorprende* **vestidos de buzo** *y enfrentados a* **pulpos gigantes**, *mientras que el segundo os sitúa en la cabina de control de* **un submarino** *tan grande que se hace realmente* **difícil maniobrar con él**. *Ya veis, a lo capitán Nemo.*





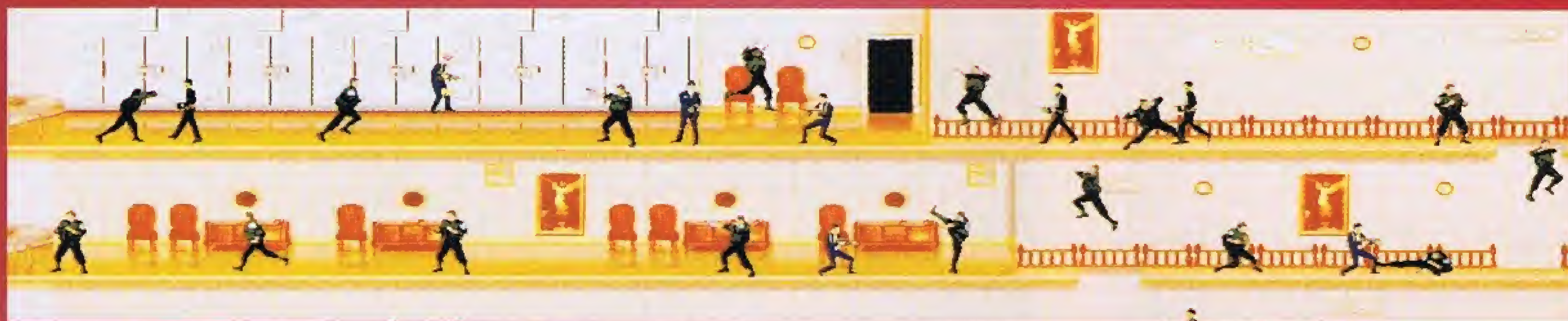


ESTÁ EN ACCIÓN

- *La digitalización del protagonista. Un excelente trabajo realizado en los estudios de Cryo, en Francia.*

Fase 3: Nueva York - 1929

Estamos en plena **crisis financiera mundial**, *una magnífica oportunidad para que* **Kleindast haga fortuna monopolizando el mercado**. *El enfrentamiento consiguiente con* **la banda de gangsters a su servicio** *nos ha servido de excusa para prepararos este mapilla y os hagáis así una idea de* **la tónica general que preside el juego**: *avance lateral, muchos enemigos saliendo a vuestro paso y un mapeado más o menos enrevesado.*



Fase 4: Alemania - 1944

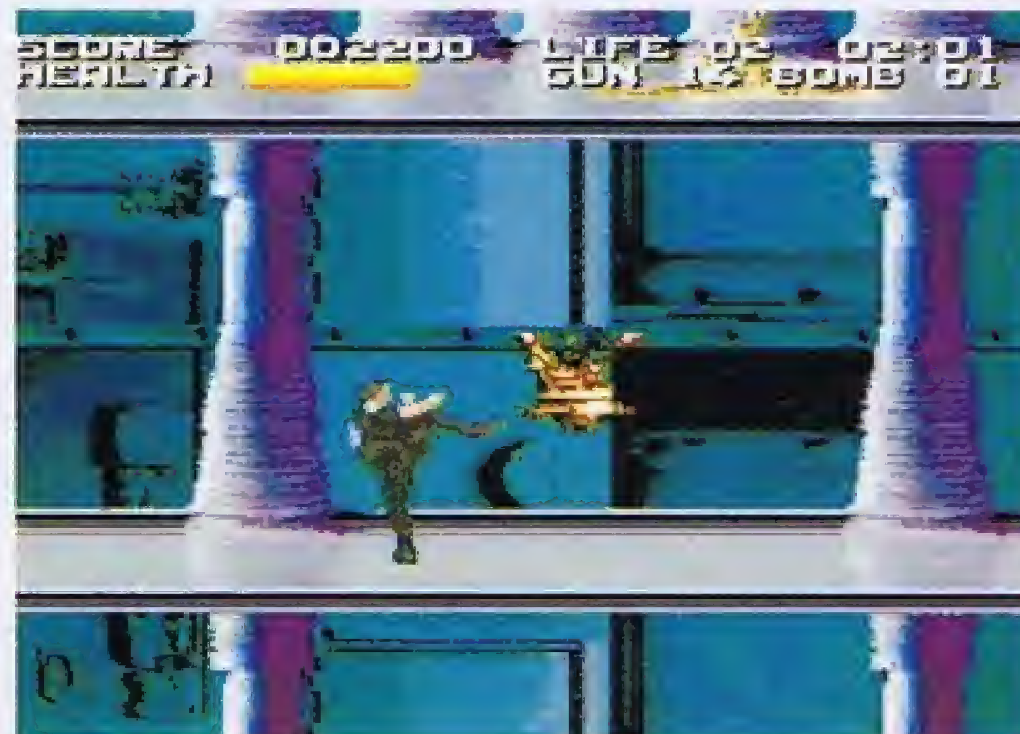


¿Queréis intervenir en el desenlace de la **Segunda Guerra Mundial**? **Max Walker tiene la llave de la victoria aliada** *(Kleindast está ayudando a los nazis), pero antes debe enfrentarse a los soldados del ejército alemán, a los morteros que le lanzan bombas y,* **como enemigo final de la fase**, *a* **este enorme tanque** *que prácticamente ocupa la totalidad de la pantalla.*

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- *La lentitud de movimientos, que resta fluidez a la acción.*
- *La similitud entre unas fases y otras.*







¡Esto es la bomba! *Efectivamente, la bomba que puede usar Walker cuando se encuentre en una situación extrema. Su potencia es tal que borra del mapa a todos los enemigos en pantalla, perosu número es limitado.*

Time cop

En cuanto al planteamiento del juego, **cada fase se centra en una época histórica distinta** acorde con el correspondiente salto en el tiempo del protagonista. Todas, sin embargo, tienen en común que **el *beat'em up* preside la acción**, algo que comienza a ser demasiado habitual en las conversiones que se hacen de películas de acción. De hecho, estábamos por ofrecer **¡parte de nuestro sueldo!** a aquél que fuera capaz de mostrar originalidad al pasar una película del cine al videojuego, pero viendo el desolador estado en el que se encuentra nuestro bolsillo, hemos optado por dejarlo en una mera súplica plañidera.

Mientras tanto, nos tenemos que conformar con la gama de puñetazos, patadas, disparos y bombas que emplea **Max Walker** en su desplazamiento lateral por los escenarios. Por cierto, anotad también entre los peligros a **un reloj** que marca el tiempo que le queda para encontrar la salida del nivel. Este desarrollo sólo se ve roto por un nivel de la segunda fase en el que os ponéis a los mandos de **una especie de submarino** y por el último del juego, que os lleva a **un combate aéreo frente al malvado Hans Kleindast montados en un curioso propulsor**.

Total, que ya toca despedir a Van Damme sin que el colega haya dado muestras claras de ir a revolucionar el patio de la **Super**. Dejémosle, pues, con sus buenas intenciones digitalizadas mientras una pregunta corroe nuestras entrañas: ¿será que 'Street Fighter' le ha absorbido toda la fuerza para esto del videojuego?



Fase 5: Los Angeles - 2144





Punkis de crestas al viento, ingenios mecánicos y unas calles llenas de basura y pintadas en las paredes *son el futuro que* **'Timecop'** *planea para* **Los Angeles** *en el siglo* **XXII**. *¡Si los habitantes de Hollywood lo supieran! Aunque por lo que nos dijo nuestro enviado especial al último E3, el presente no es demasiado halagador por allí. Tendrán que esperar a que* **Max Walker** *se dé una vueltecita para arreglárselo.*

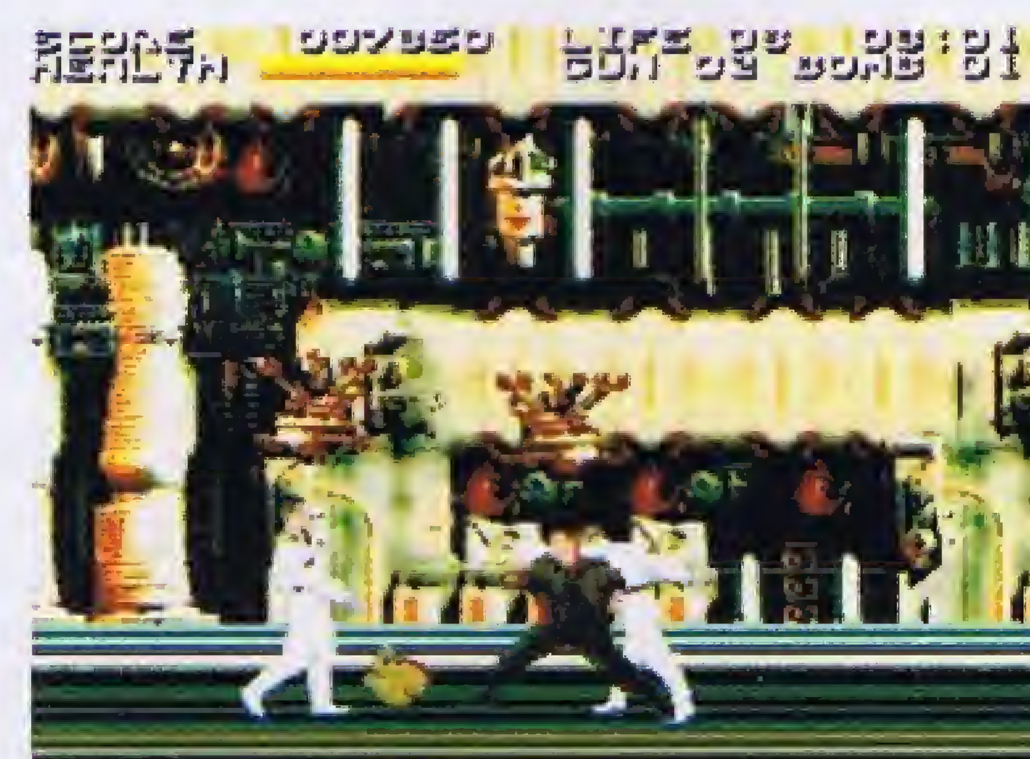
Fase 6: Los Angeles - 2117





Seguís en la costa oeste americana, pero esta vez en el **interior de una fábrica** *en la que* **Kleindast produce droga electrónica**. *Aquí tenéis que prestar especial atención a dos cosas: primero, las* **cintas transportadoras** *y segundo, a la* **batería de máquinas** *asesinas que vuestro 'archienemigo' os tiene preparadas.*









Fase 7: Los Angeles - 2144





El fin de fiesta de **'Timecop'** *se desarrolla en* **los rascacielos de Los Angeles**, *y se divide en* **dos niveles**. *En el primero de ellos, os toca* **escalar un edificio en construcción** *en el que reaparecen los enemigos a los que os enfrentasteis en la primera fase. El segundo os lleva hasta* **el enfrentamiento final con Kleindast**, *al que llegáis* **montados en un propulsor aéreo** *de control algo impreciso y gatillo fácil.*





Enemigos clónicos



Los personajes que posan frente a **Max Walker** *son* **enemigos** *a los que debemos enfrentarnos. Como veis en las imágenes, todos presentan un* **inmejorable aspecto gráfico**, *pero no os dejéis engañar por la fachada. Si pudiéramos mostrarlos en movimiento descubriríais que todos parecen clonados, que* **presentan unos patrones de ataque similares y que ejecutan sus movimientos cual simples autómatas**





JVC
Cryo Interactive

Megas: **16** Vidas: **3**
Continuaciones: **2**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Está claro que a Van Damme le van los puñetazos. En JVC son muy observadores y le han preparado un 'beat'em up' en el que puede lucir sus habilidades.

• Desarrollo:
'Timecop' tiene un desarrollo absolutamente lineal. En total son 7 fases cargadas de niveles que se suceden unos tras otros sin afectar a los siguientes.

• Tecnología:
Empleo abusivo de digitalizaciones. La calidad gráfica es notable, pero se limita de forma apreciable la gama de movimientos y el control del personaje.

• Duración:
La dificultad es bastante desigual dependiendo del nivel en el que os encontréis, e incluso en algunos el tiempo es el rival más temible. Su nivel es medio.

Graficos — **75**
Lo mejor, el aspecto del protagonista. Los escenarios carecen de profundidad.

Sonido — **75**
'Guitarreo' que termina siendo repetitivo y gritos digitalizados para las muertes.

Movimiento — **64**
Bien animados, pero tremendamente lentos. Los enemigos parecen autómatas.

Jugabilidad — **68**
La parsimonia de los movimientos impide cualquier atisbo de fluidez en el control del personaje.

Entretenimiento — **67**
Los primeros niveles conservan el interés de la aventura, pero el tono de la acción decae desgraciadamente poco después.

Opinión
Por **Tatoover**

Comprar una licencia cinematográfica y marcarse un videojuego mediocre que vive del éxito del título comienza a ser una práctica demasiado habitual. Con 'Timecop' se ha apostado por las digitalizaciones (la verdad es que las de Max Walker son muy buenas), pero se ha olvidado completamente el lado de la jugabilidad, por lo que cualquier intento de valorar positivamente el resultado final resulta inútil.

Recomendación
Dedicado a nuestra secretaria, fan incombustible de Van Damme.

69

Batman Forever

PÓSTERS Nintendo Acción






BATMAN
00


BATMAN
05

GAME BOY

Es curioso lo que está ocurriendo últimamente en la portátil porque de un tiempo a esta parte, todo el mundo anda a bofetadas por allí. ¡Cómo se nota que se acerca un aluvión de títulos de lucha! Y la verdad es que es una pena que vayan a aparecer todos en un espacio de tiempo tan corto, porque así no vamos a poder disfrutar a fondo juegos como este **'World Heroes 2 Jet'** que nos ocupa.

Haciendo honor al original, la versión GB mantiene la estimable cifra de **dieciséis luchadores** en plantilla y para que no falte de nada, les permite conservar una apreciable gama de **golpes** que se ejecutan de una forma bastante **fácil**. A ello ayuda un control tan simple que se reduce a las **patadas y puñetazos para los dos botones de la consola**, dejando al mando direccional todo lo que se refiere a saltos y demás movimientos del personaje.

En la parte gráfica, destaca la solución que han buscado en **Takara** para que la acción se presente diáfana en pantalla. Dado que los **sprites no** gozan de un **tamaño muy apreciable ni de una definición excesiva**, se ha optado por hacer los **fondos más difusos**. Así los personajes destacan más, con lo cual la acción puede ser seguida sin problema alguno.

Ya lo veis, la **Game Boy** abre este mes la temporada de lucha, y, digan lo que digan, nos apuntamos a inicios así de prometedores.

Esta pelea es cosa de dos

'World Heroes 2 Jet' *tiene un* **modo dos jugadores** *que sirve tanto* **para la portátil** *como para* **Super Game Boy**. *En el primer caso, los enfrentamientos se hacen posibles si tenéis un* **Game Link** *que una vuestra consola a la de un amigo. En el segundo, el problema se resuelve fácilmente: basta con que* **cada jugador** *coja* **un pad** *de la Super. En uno u otro, todos los personajes (jefes finales incluidos) están a vuestra disposición.*





Sprites claros, claros. *Gracias al aclarado de los fondos, se ha conseguido que los sprites resalten más en la pantalla.*



Cada cual a su nivel. *En los combates a dos jugadores, se pueden configurar las peculiaridades de lucha de cada uno.*

World Heroes 2 Jet

La temporada de lucha se inicia en la portátil





ESTÁ EN ACCIÓN

• Que hayan sabido exprimir la memoria para que quepa todo el juego: personajes, golpes, etc.

NO ESTÁ EN ACCIÓN

• Que ahora sea precisamente cuando se nos amontonen todos los jueos de lucha portátil. ¿Por qué no antes?





Un viaje por la 'Historia'



El modo historia responde al nombre de **'Appears'** *y tiene un desarrollo peculiar. De inicio, en vez de consistir en combates individuales, os obliga a enfrentaros a cuatro grupos de tres luchadores consecutivamente.*



Si superáis las pruebas anteriores, la cosa toma un aspecto más ortodoxo, porque llega la **Batalla Final***: un combate al mejor de tres asaltos. Ahora bien, ganadlo y aparecerá en pantalla un enigmático personaje.*



Se trata de **Zeus***, que os envía a* **Jack** *y* **Ryofu***, dos súper esbirros a los que tendréis que derrotar para llegar, ahora sí, al último combate contra él. Su fuerza es tal que con dos golpes puede agotar vuestra energía.*



TAKARA
Takara

Megas: **4** Vidas: **- -**
Continuaciones: **Infinitas**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
Viniendo de Takara y siendo una conversión de 'SNK', sólo puede tratarse de un juego de lucha one-on-one. Lo nuevo es que sea sobre un cartucho de GB.

• Desarrollo:
Hay tres modos de juego: el inevitable modo historia, otro de entrenamiento y un tercero que permite la intervención de dos jugadores.

• Tecnología:
La memoria está muy bien aprovechada. Caben un marco y colores Super GB, multitud de personajes, modo dos jugadores y los golpes del arcade original.

• Duración:
Desde luego, no será por falta de continuaciones por lo que no os acabéis el juego. Claro que el número de personajes es una garantía de minutos de juego.

GRAFICOS — **88**
Los sprites no son muy grandes, pero se distinguen perfectamente de los fondos.

SONIDO — **82**
Algo machacón en las melodías y correcto en los abundantes efectos que se oyen.

MOVIMIENTO — **91**
Con 16 personajes y un montón de golpes por barba, no existe reproche alguno.

JUGABILIDAD — **89**
La facilidad de ejecución de los golpes, el elevado número de luchadores y los tres modos de juego son toda una garantía.

ENTRETENIMIENTO — **88**
El desarrollo del modo historia es original, y la participación de dos jugadores da bastante más profundidad al cartucho.

Opinión
Por **Javier Abad**

Takara ha realizado un magnífico trabajo de conversión. Dejando a un lado las limitaciones lógicas, 'World Heroes 2 Jet' conserva tanto el elevadísimo número de luchadores del original como sus golpes especiales, algo digno de aplaudir. Además, el tratamiento dado a los sprites, algo pequeños y en ocasiones confusos -aunque siempre destacados de los escenarios-, asegura un nivel gráfico aceptable.

Recomendación
Uno de los 'hijos' de 'SNK' para los que quieran llevarse la lucha de vacaciones.

88

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Stargate

Acclaim sigue haciendo amigos en Hollywood



Al paso que vamos con esto de las conversiones 'peliculeras', que nadie se extrañe si dentro de poco aparece algo así como **'Belle Epoque. El videojuego'** o **'El Lago Azul Fighters Tournament'**. Y es que ya casi no hay película más o menos movidita sobre la que no fijen su atención los programadores para hacer su versión jugable. La última en apuntarse a esta tendencia es **'Stargate'**, un título que lleva ahora a la **Super** su acción estelar y sus viajes en el tiempo gracias al interés de Acclaim por el celuloide.

Metidos en la piel de **Kurt Rusell** (o el **coronel Jack O'Neal**, si lo preferís), **'Stargate'** nos hace retomar un esquema no excesivamente original. El **planteamiento es muy similar** al que la misma **Acclaim** propuso recientemente en **'Judge Dredd'**: una misión que cumplir en cada fase (encontrar a otros personajes, destruir unos generadores, etc.), obligación de recorrer de cabo a rabo unos escenarios laberínticos, un par de niveles de pilotaje intercalados con empleo de modo 7, y presencia de iconos en abundancia; si bien, esta vez **el armamento** del protagonista **se reduce a** los disparos de su **ametralladora y** al lanzamiento de **granadas**.

Quizá **lo más destacable** del juego sean **sus gráficos**, pues aunque los fondos no son muy variados (prácticamente se limitan a 4 ó 5 que se repiten una vez tras otra), los **sprites** están **digitalizados** y presentan una animación más que aceptable en el caso de **O'Neal**.

Así que **'Stargate', el juego**, tiene las **mismas virtudes y defectos** que **Stargate, la 'peli'**: algún que otro efecto visual impactante, pero no demasiada fuerza en sus 'neuronas'.



***Al habla con los protagonistas.** El hilo conductor del juego son los diálogos que mantienen sus protagonistas. Están en inglés, y se alejan un poco del argumento de la película.*

El cine como inspiración

'Stargate' *está* **inspirado en la 'peli'** *del mismo nombre,* **pero su argumento** *cambia a medida que pasan las fases. Lo que sí se ha mantenido es el enfrentamiento final con* **Ra**, *que presenta primero forma humana y después 'look' alienígena. Además, tiene* **una barra de energía para cada configuración**; *así que acabar con él requiere un esfuerzo doble. Por algo* **es el jefe final del juego**.





¿Recuerdas tu misión? Este menú, que aparece cuando presionáis el botón Select, informa de cual es vuestra misión en la fase, muestra el password vigente y pone al día sobre vuestro estado general de vidas, armamento, etc.



A la caza del ítem. O'Neil se dirige aquí hacia un sabroso botín, los ítems, que están muy presentes en el juego. Recogiéndolos, recupera energía y recarga sus dos armas.





¿Qué tal ese pilotaje?



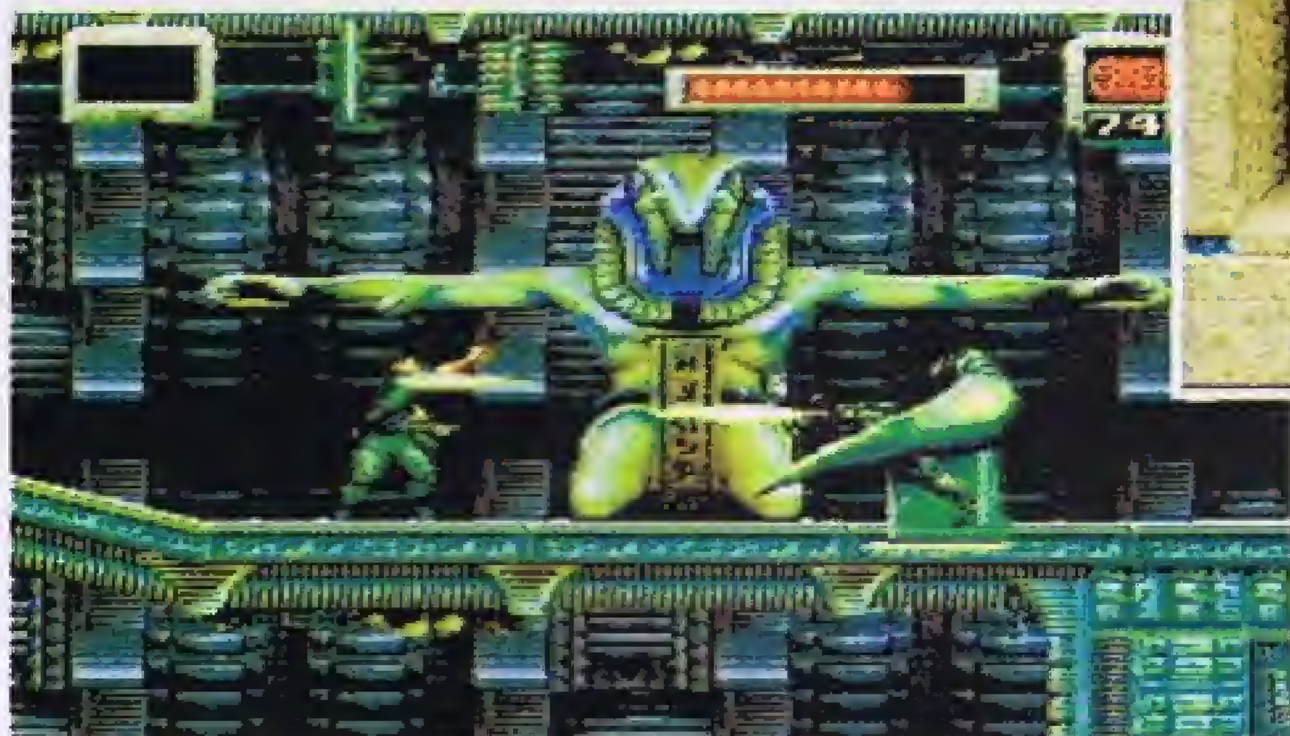
Son la excepción a la regla de los disparos y el avance lateral que predomina en **'Stargate'**. Y es que durante la partida, os esperan **dos** apasionantes **niveles de pilotaje**, con modo 7 incluido, y **diferentes objetivos**.
En el primero de ellos, tenéis que **derribar** con vuestros rayos un número determinado de **naves enemigas**, y en el segundo os toca avanzar **recogiendo** ítems de **combustible** para alcanzar el final del recorrido. ¿Estáis preparados para sucar los cielos del futuro?



Esbirros de Ra. Estos muchachotes con cabeza de latón os acosan constantemente durante el juego. Dada su resistencia a las balas, tendréis que hacer uso intensivo de las granadas.







Dentro del templo. La dificultad crece cuando os introducís dentro del templo de Ra. Allí, entre escenarios más laberínticos que nunca, debéis enfrentaros a una nueva raza de enemigos.





ACCLAIM
Probe Software

Megas: **16** Vidas: **5**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **3**

• Tipo de Juego:
'Stargate' sigue las normas básicas de todo juego peliculero: base de acción, alto porcentaje de disparos, un toque de plataformas y algo de pilotaje.

• Desarrollo:
El objetivo general del juego es encontrar las siete piezas de un jeroglífico para que el protagonista y sus amigos puedan regresar a la Tierra.

• Tecnología:
'Stargate' brilla en este apartado: personajes digitalizados, modo 7 en los niveles de pilotaje y escenas de la película en algunos intervalos entre fases.

• Duración:
La multitud de ítems y el sistema de passwords facilitan las cosas. Excepto algún que otro enemigo final, casi todo depende de vuestra habilidad.

GRAFICOS — **81**
Muy bien el protagonista, pero reiteración excesiva de escenarios y enemigos.

SONIDO — **80**
Más de lo mismo. Es decir, buena calidad en general, pero repetición 'por un tubo'.

MOVIMIENTO — **80**
Bien por el lado de las animaciones, algo más mediocre en el de la rapidez.

JUGABILIDAD — **75**
La verdad es que no es demasiado difícil; quizá porque ni planteamiento ni desarrollo destacan por su originalidad.

ENTRETENIMIENTO — **76**
La partida es interesante al principio, pero desafortunadamente termina por sumirse en una decepcionante monotonía .

Opinión
Por **Javier Abad**

'Stargate' es un perfecto ejemplo de juego de nivel medio. No tiene grandes gráficos, pero algunos detalles son de calidad (la digitalización del protagonista, por ejemplo). No es un prodigio de jugabilidad, pero tampoco es de los que te echan de la partida a los diez minutos. Y para nosotros, quedarse a la mitad es un signo claro de que se podía haber sacado mucho más partido a una licencia tan interesante como ésta.

Recomendación
Sin duda un buen juego para principiantes en el género de la acción.

76

GAME BOY





Justicia futura
Judge Dredd

Estamos en el año **2.139**. Ya hace más de 60 años que una tremenda **guerra atómica arrasó** lo que antes llamábamos **Tierra**, dejando en su lugar un árido desierto radioactivo. La gente vive agolpada en las tres únicas ciudades habitables del planeta. Más de 400 millones de personas cohabitan en una extensión similar a la de los antiguos EE.UU. **El caos y el desorden están a la orden del día**, y eso sin olvidar el tráfico constante de **cafeína** (súper apreciada en el siglo XXII).

La esperanza de vida es escasa: las peleas de bandas, por un lado, y las amenazas robóticas, por otro, tienen la culpa. **La policía no puede mantener el orden**, de ahí que unos implacables **jueces guardianes** de la paz se hayan autoproclamado como los encargados de mantener la cordura, aunque paradójicamente sea gracias al uso y abuso de la violencia. En este hostil panorama surge el **Juez Dredd**, uno de los buenos en el bando equivocado. Hay que poner las cosas en su sitio.

Él será el encargado de devolver el orden a lo largo de **trece complejas fases**. Armado con todo tipo de munición, que podrá recoger por los diferentes escenarios, tendrá que cumplir toda una serie de objetivos que va desde destruir suministros de munición a cerrar puertas secretas, pasando por demostrar su inocencia en un caso de asesinato,... Todo ello a través de unos **escenarios** bien **ornamentados**, muy peliculeros y bastante bien construidos. Una pena, de todas formas, que el despliegue gráfico sea además responsable del que quizá sea defecto más apreciable de este juego: la movilidad de los personajes. Pero claro, esto no es cine...



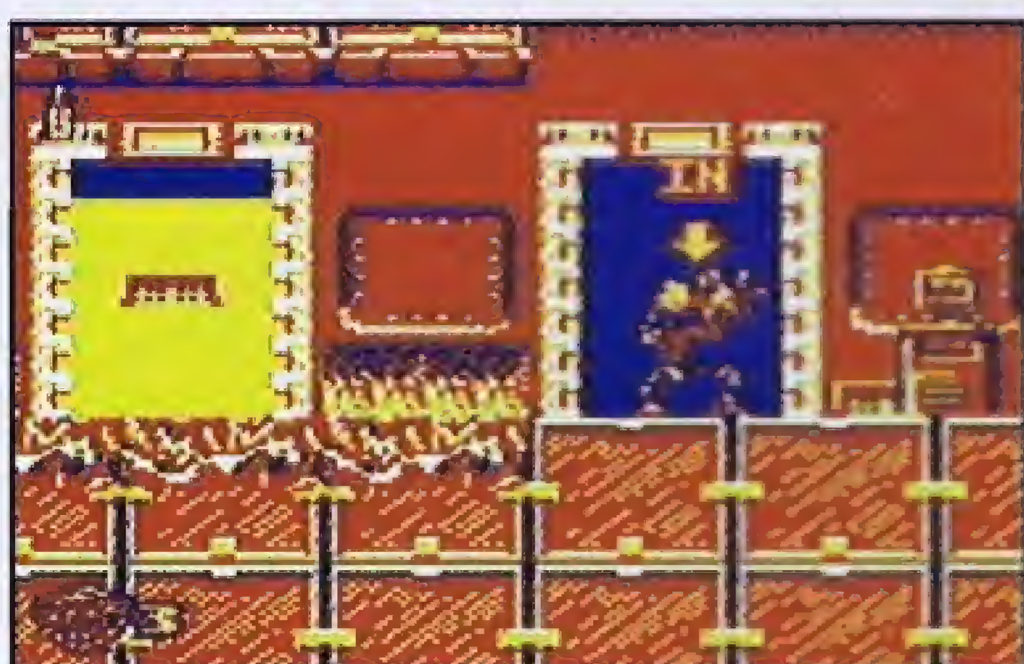
***Un juez con objetivos.** Al empezar cada nueva misión, Dredd tendrá acceso al objetivo principal y al secundario.*







Inocente. *Durante esta fase, el juez Dredd deberá demostrar su inocencia en el asesinato de un periodista llamado Hammond. Todo vale para limpiar el honor del juez.*



Está en acción

- Un argumento interesante y futurista.
- El tirón de un personaje diseñado a lo Stallone.

No está en acción

- Que un juego con tan buenas expectativas se quede en sólo un juego normalito.

Un juez con muchas habilidades

Que se vayan preparando los jueces del siglo XXII, porque las pruebas a superar para obtener el título serán muchas y complicadas. **La exigencia de una buena forma física será vital para la práctica de la profesión**. Y si no, ¿qué os parece que un juez pueda gatear, escalar, saltar, disparar en todas las direcciones, avanzar agarrado a una cuerda a una gran altura, o incluso volar con los útiles adecuados? Lo bueno es que todavía **tienen más de un siglo** por delante **para ir preparándose**.





ACCLAIM
Probe Software

Megas: **4** Vidas: **3**
Continuaciones: **Passwords**
Niveles de Dificultad: **0**

• Tipo de Juego:
Como todo buen juego del siglo XXII, reúne dosis de acción junto con toques de plataformas. La combinación disparos + habilidad perdurará durante siglos.

• Desarrollo:
Un juego para supersticiosos: 13 fases a superar. Eso sí, la mayoría de los grandes objetivos, son 7, tienen lugar a lo largo de 2 fases.

• Tecnología:
El exceso de 'filigranas' en la mayoría de los decorados afecta a la movilidad del juego. Además, el scroll no está resuelto con demasiada brillantez.

• Duración:
No te asustes por el elevado número de fases ni por lo laberíntico de su carácter. Es más sencillo de lo que parece. Los passwords ayudan bastante.

Gráficos — **75**
Bien por los numerosos detalles de los escenarios, aunque provoquen confusión.

Sonido — **79**
Banda sonora aceptable. Acción, música y efectos sonoros se compenetran muy bien.

Movimiento — **60**
Los enfrentamientos cuerpo a cuerpo son tediosos por la cadencia al dar los golpes.

Jugabilidad — **66**
Aceptable. La lentitud es uno de los defectos a considerar, pero afortunadamente está contrarrestada por la adicción.

Entretenimiento — **80**
Si un juego entretenido es aquél capaz de mantenernos durante un buen rato pegados a la pantalla, éste lo es con creces.

Opinión
Por **David García**

'Judge Dredd' es uno de esos juegos del que se espera más de lo que luego es. Las conversiones cinematográficas impiden la creación de guiones propios para videojuegos, y esta rémora debe suplirse con unos brillantes gráficos, una gran jugabilidad y otra serie de condimentos. El cartucho del juez apela al guión del film, o sea al entretenimiento, pero no supera el listón en lo que toca a los demás factores.

Recomendación

Para los peliculeros de siempre. Con o sin técnica por testigo.

70

GAME BOY

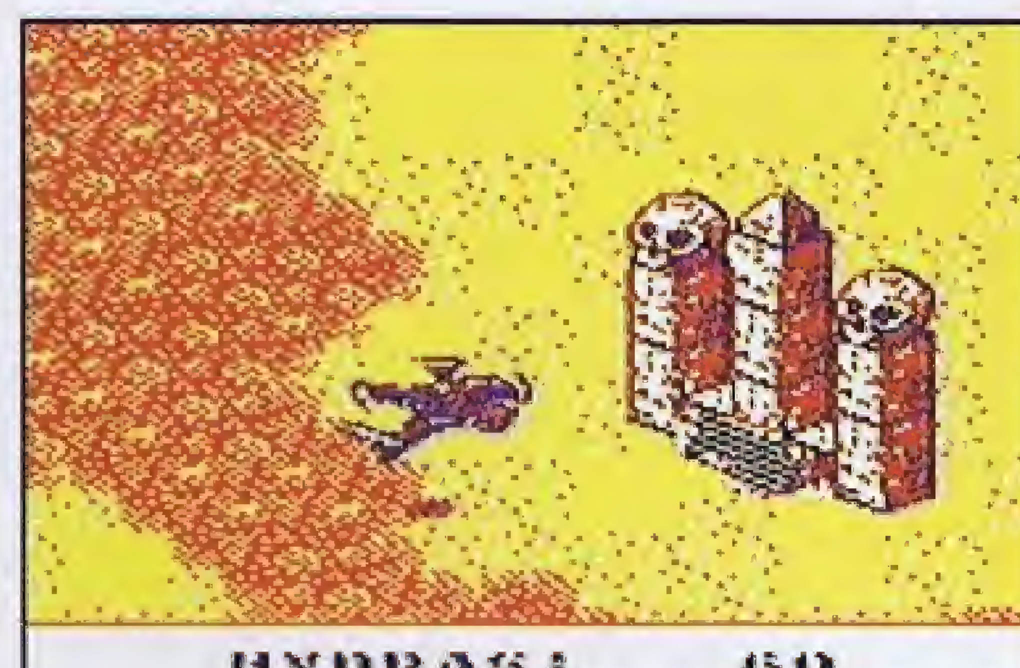
Todo juego que se precie debe tener una segunda parte, puesto que las secuelas suelen ser el mejor indicador del éxito de un juego. Desde este punto de vista, no resulta extraño que los señores de **Ocean** hayan lanzado al mercado este **'Jungle Strike' portátil**, antes incluso que la versión para Super Nintendo -ahora en manos de EA-, con el claro objetivo de aprovecharse del tirón que tuvo **'Desert Strike'**, el arcade original.

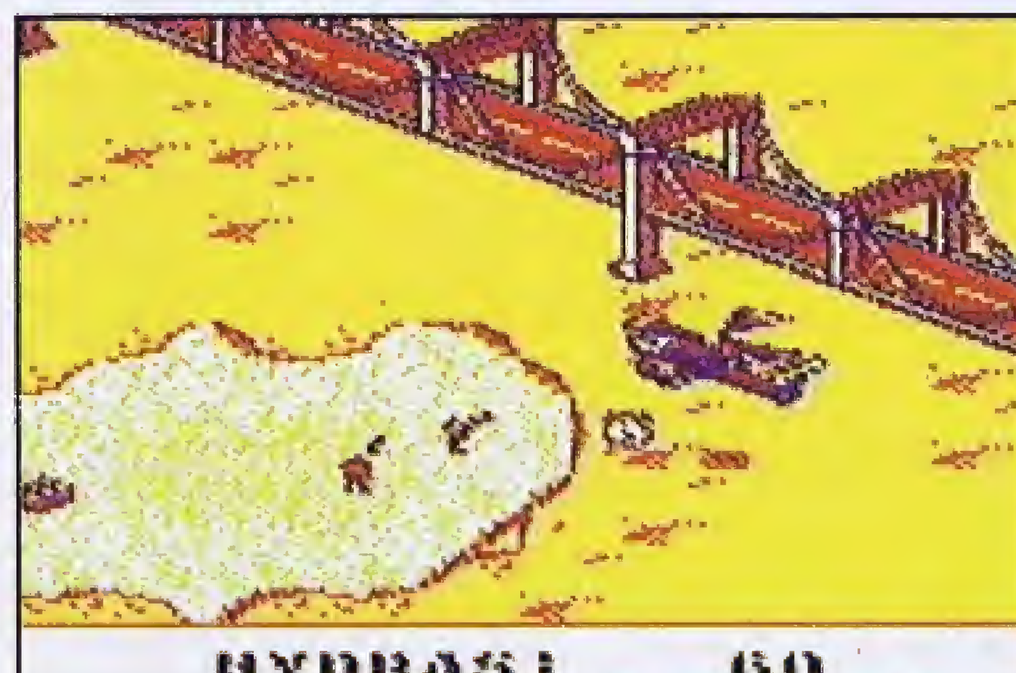
'Jungle Strike' narra **las peripecias de un piloto que, a los mandos de su helicóptero**, debe salir victorioso (y vivo) de un buen número de misiones. Siguiendo a pies juntillas el estilo de la saga Strike, todas esas misiones tienen que ver con la seguridad nacional y además se nos plantean sobre escenarios esta vez entre urbanos y selváticos, perspectiva a vista de pájaro -algo angulada- y espíritu de acción mezclado con poderosas gotas de adrenalina. Lo mismo que visteis en 'Desert Strike', sólo que sobre un argumento diferente y otros decorados como punto de partida.

Tenemos entre manos un juego increíblemente completito. Vamos, para tirarte una cuantas horas frente a la pantalla, siempre que tengas la suficiente habilidad como para sobrevivir a una nube de enemigos y disparos. El juego se compone de **ocho grandes objetivos** que a su vez se **dividen** en varios **subobjetivos**. Todos vienen especificados en un menú al que se accede tras pulsar Start, además de un mapa orientativo que viene de perlas.

Además quizá de la **falta de originalidad**, el mayor defecto que hemos encontrado en 'Jungle Strike' es **el movimiento del helicóptero, que resulta algo lento**. De hecho, alcanzar algunos puntos estratégicos puede llevarnos un buen rato. Por lo demás, una gran versión, a la altura de lo esperado.









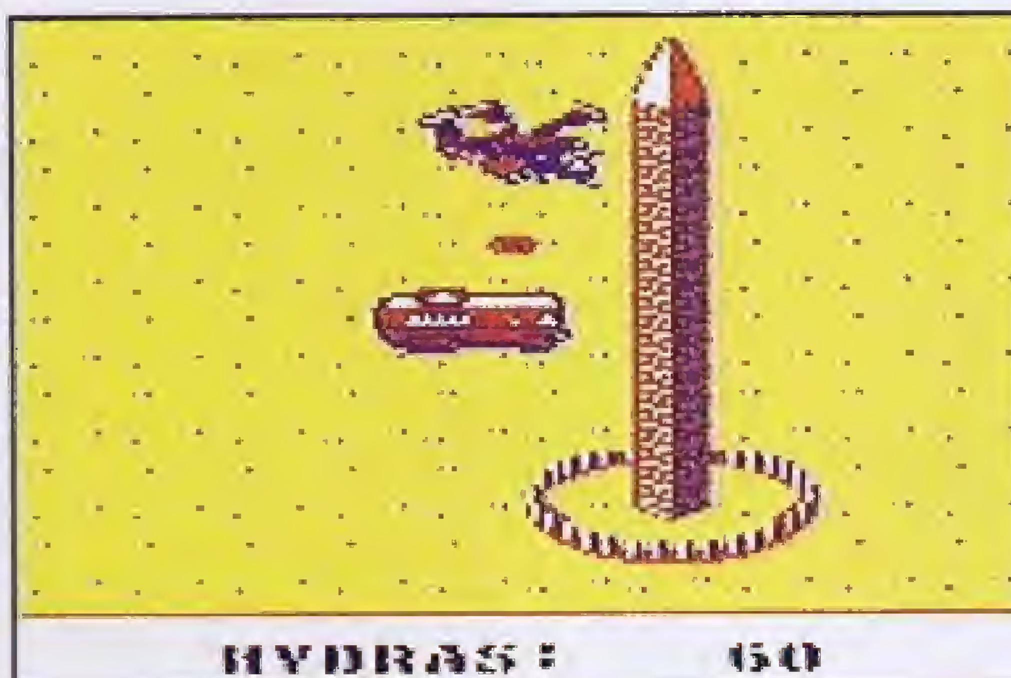
La leyenda Strike, otra vez en marcha



Jungle Strike

Está en acción

• Las dosis de acción.
• La enorme variedad gráfica de cada uno de los escenarios.





Combate nocturno. *Estos pilotos de élite no descansan ni por la noche. La cosa es volar a cualquier precio y, por si no lo habíais notado, poner las cosas más difíciles.*



Todo comenzó cuando...

Pues sí, todo comenzó cuando la intrépida reportera **Sandy Shanks** *dio una noticia escalofriante en el informativo de la mañana:* **el hijo del general Kilbaba y** *su aliado,* **Carlos Ortega**, *estaban listos para* **vengar la muerte del padre del primero**. *La alta cúpula militar se reunió inmediatamente para al final decidir que la única solución pasaba por combatir la violencia con las mismas armas.* **Ahora tú**, *un copiloto y tu helicóptero sois* **la única esperanza para la Humanidad**. *Y ya estás tardando en ponerte en marcha.*







No está en acción

• La falta de originalidad.
•Se echa de menos un poco más de rapidez en los movimientos.



Bendito mapa. *No te canses de consultarlo tantas veces como sea necesario. Facilita mucho, pero mucho las cosas.*

JUNGLE STRIKE

OCEAN
Electronic Arts

Megas: **2** Vidas: **3**
Continuaciones: **0**
Niveles de Dificultad: **8**

• Tipo de Juego:
En la misma línea de 'Desert Strike'. o lo que es lo mismo, mezcla de arcade y estratagia: disparos, enemigos y misiones por resolver.

• Desarrollo:
El requisito para avanzar es acabar con éxito todas y cada una de las misiones que encomiendan al principio. El escenario es único para cada objetivo.

• Tecnología:
Técnicamente está a la altura de la mayoría de los productos de Game Boy. Las rotaciones del helicóptero y sus movimiento resultan algo lentos.

• Duración:
Mucha. Imaginaos ocho grandes objetivos que a su vez se dividen en unos cuantos más. Sumad a ello la lentitud con la que se desplaza el helicóptero.

Graficos — **85**
Pequeños, pero bien definidos. Se echan de menos escenarios más espectaculares

Sonido — **65**
Nada espectacular. Todo el sonido se limita al motor del helicóptero y los disparos.

Movimiento — **73**
Algo lento. Quizá la máquina no tiene un potente turbo o cuenta con pocos caballos.

Jugabilidad — **80**
Lo complicado de algunas misiones llega a alterar seriamente los nervios. Tranquilo, no tires tu Game Boy por la ventana.

Entretenimiento — **90**
Sencillo en su manejo y complicado en su objetivo. Resulta, pues, un cóctel perfecto y, realmente, de lo más divertido.

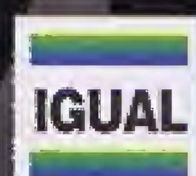
Opinión
Por **David García**

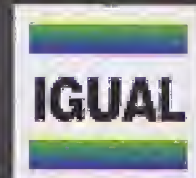
Estamos ante un título de calidad digno de estar entre los mejores para Game Boy. Tiene de todo, y muchas cosas buenas. A excepción de un par de detalles: excesiva dificultad y algo de técnica en el movimiento del helicóptero. Aún con estos reproches, el resultado final es satisfactorio. Sólo cabe criticar su falta de originalidad pero, esto es un producto de la factoría Strike, ¿verdad?

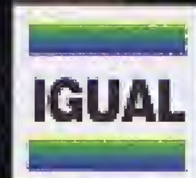
Recomendación
Amantes de la saga Strike. O sea, gente de arcade con muchas gotas de estrategia.

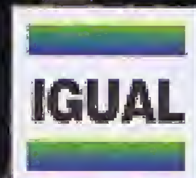
83

N.E.S.

1 Super Mario 3
Nintendo • Plataformas


2 Chip´n Dale 2
Capcom • Plataformas


3 Los Pitufos
Infogrames • Plataformas


4 El Rey León
Virgin • Plataformas


5 Megaman 5
Capcom • Plataformas


6 Jimmy Connors
Ubi Soft • Juego de Tenis

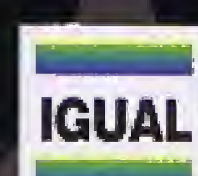

7 Tiny Toon
Konami • Plataformas

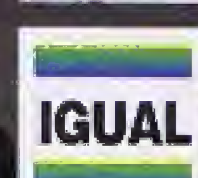

8 Jungle Book
Virgin • Plataformas

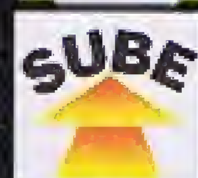

9 Megaman 4
Capcom • Plataformas


10 Kirby´s Adventure
Nintendo • Arcade

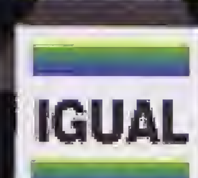

Game Boy

1 Donkey Kong Land
Nintendo • Plataformas


2 Kirby´s Dream Land 2
Nintendo • Plataformas


3 Earthworm Jim
Shiny • Plataformas


4 Wario Land
Nintendo • Plataformas


5 NBA Jam T.E.
Acclaim • Basket


6 World Heroes 2 Jet
Takara • Lucha


7 Monster Max
Titus • Aventura


8 Jungle Strike
Ocean • Arcade/Plataformas

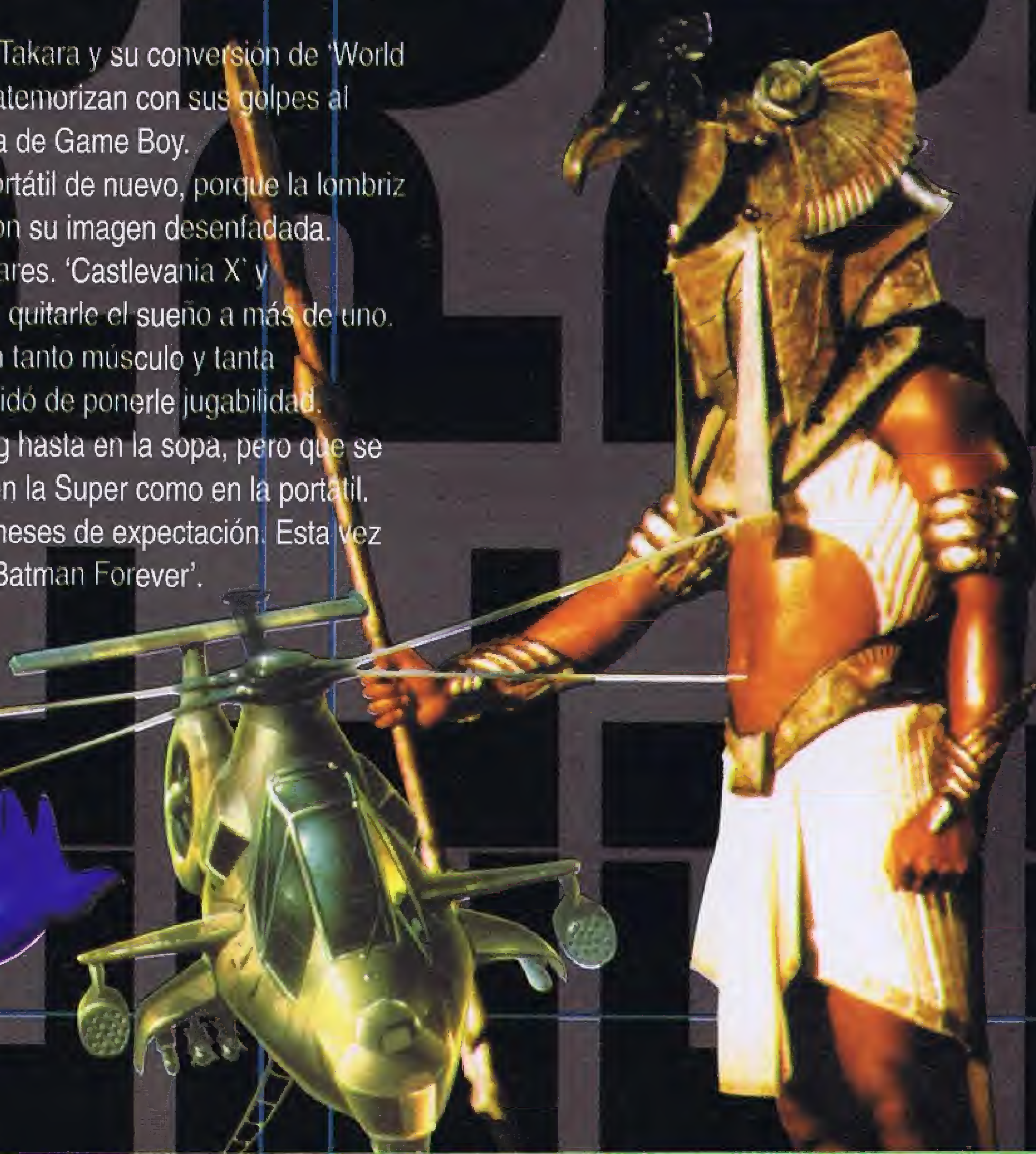

9 Wario Blast
Nintendo • Arcade


10 Donkey Kong
Nintendo • Plataformas


CURIOSIDADES

- **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** Takara y su conversión de 'World Heroes 2 Jet' se ponen serios y atemorizan con sus golpes al resto de los integrantes de la lista de Game Boy.
- **EL SUBIDÓN:** Vamos con la portátil de nuevo, porque la lombriz Jim reclama un lugar de honor con su imagen desenfadada.
- **LA PROMESA:** Las damos a pares. 'Castlevania X' y 'Demolition Man' son capaces de quitarle el sueño a más de uno.
- **EL MEDIOCRE:** 'Timecop'. Con tanto músculo y tanta digitalización, Van Damme se olvidó de ponerle jugabilidad.
- **EL REY DEL NÚMERO 1:** Kong hasta en la sopa, pero que se prepare para lo que viene tanto en la Super como en la portátil.
- **EL MÁS BUSCADO:** Vivimos meses de expectación. Esta vez suspiramos por 'Primal Rage' y 'Batman Forever'.





Super Nintendo

1	**Donkey Kong Country**	*Nintendo • Plataformas*	IGUAL
2	**Illusion of Time**	*Enix/Nintendo • RPG*	IGUAL
3	**Earthworm Jim**	*Virgin • Plataformas*	IGUAL
4	**Hagane**	*Hudson/Virgin • Acción*	IGUAL
5	**Judge Dredd**	*Acclaim • Acción*	SUBE
6	**Super Punch Out**	*Nintendo • Boxeo*	BAJA
7	**The Firemen**	*Human • Arcade*	BAJA
8	**Jungle Strike**	*Electronic Arts • Acción/Estrategia*	SUBE
9	**Unirally**	*Nintendo/DMA • Arcade*	BAJA
10	**NBA Jam T.E.**	*Acclaim • Basket*	IGUAL
11	**Tetris & Dr. Mario**	*Nintendo • Inteligencia*	IGUAL
12	**I. Superstar Soccer**	*Konami • Fútbol*	IGUAL
13	**Secret of Mana**	*Nintendo/Squaresoft • RPG*	SUBE
14	**Putty Squad**	*Ocean • Plataformas*	BAJA
15	**Stargate**	*Acclaim • Plataformas*	NUEVA ENTRADA
16	**Mr. Tuff**	*Ocean • Plataformas*	BAJA
17	**Demon´s Crest**	*Capcom • Aventura-plataformas*	BAJA
18	**True Lies**	*Acclaim • Arcade*	BAJA
19	**Super Street Fighter II**	*Nintendo/Capcom • Lucha*	BAJA
20	**Mortal Kombat II**	*Acclaim • Lucha*	BAJA



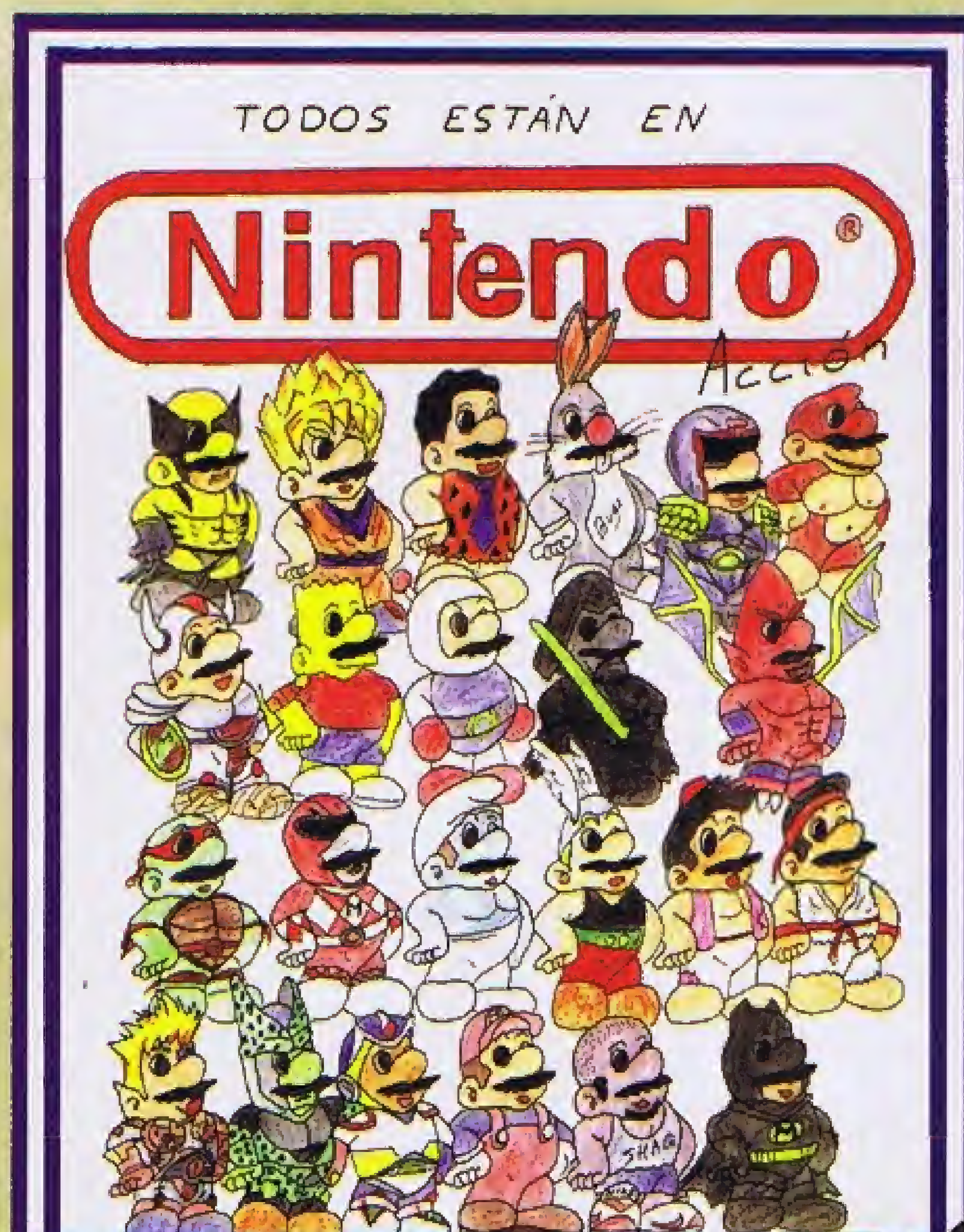
Parece que la Super se está tomando unas merecidas vacaciones veraniegas, para así poder retornar con más fuerza que nunca, a juzgar por los títulos que se anuncian para cuando el calor vaya remitiendo. Entre medias, este mes nos ha dejado 'Stargate' y 'Timecop', dos conversiones de cine que, de tanto amagar y no dar, han terminado por no calar hondo en el corazoncito de nuestros críticos. Pero como no hay mal que por bien no venga, este paréntesis en el protagonismo de los 16 bits lo está sabiendo aprovechar la portátil para poner su lista patas arriba. Y es que eso de irse a la playa con la Game Boy debajo del brazo sienta pero que muy bien.

ZONA ZERO

Alberto Sotillo Miguel (Madrid)

Dí que sí, chaval. Mario sigue siendo el mejor, el único, el más grande. Y por eso hay que dedicarle las portadas que haga falta. Con o sin disfraz. Por cierto, ¿y el Mario con nuestro mochilón?





Juan Antonio Pérez Expósito (Valencia)



EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN

Laura Pérez Seguer (Zaragoza)



José Luis López Ardura (Bilbao)





Es barato, original y encima se lo puedes dejar a tus amigos. Te dice qué hora es, el día de la semana y hasta tiene alarma. Sin él, nunca serás el mismo; con él, no sólo tendrás a tu héroe favorito anudado a tu muñeca, además podrás disfrutar con sus pericpecias. Si quieres el reloj de Mario, es tuyo. Pero antes envíanos un dibujo o una carta divertida a:

HOBBY PRESS, S.A.
"NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4 -
28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO.**

Luis Jesús Álvarez Valero (Guadalajara)



A veces llegan Cartas ...

Cursilonas

Daniel Peral Torregosa (Alicante)

— El 22-de Mayo de 1995 fui a Benicasim (Castellón) a hacer un cursillo de vela de Iniciación durante 5 días, y en el albergue en el que me hospedaba, junto con 19 niños de mi colegio y otros niños de Valencia, conocí a una chica valenciana y nos enamoramos aunque los de mi clase dicen que no es muy guapa, yo me fijé en como era por dentro.

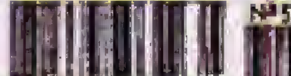
Bien aprovechadas

Adrián Ferrer Domingo (Valencia)

Hola, queridos amigos de Nintendo Acción:

Mi nombre en clave es Cortocircuito nº5. No diré el verdadero nombre ya que, tengo muchos enemigos que me persiguen por... en fin. Ya veréis vosotros mismos las razones más adelante. Soy un viejo consolega y videoadicto de, aproximadamente 160 (ya hacen tantos años que a lo mejor me dejo alguno.) Me he decidido a escribiros porque me gusta mantenerme con la juventud consolega de hoy en día. Y, es que soy viejo de cuerpo, pero no de espíritu. Leo todos los meses vuestra revista y me gusta mucho. Lo cierto es que me da un poco de envidia y, es que hijos, en mi tiempo no habían estas maravillas que hay hoy en día. Eso de que todo el mundo tenga una consola en casa, como mínimo, y que saquen tantas maravillas de juegos al mes ¡Era inconcebible! Recuerdo aquellas épocas, casi del franquismo, en las que las únicas consolas que habían entrado en España, lo habían hecho clandestinamente. Aquellos momentos de tensión que sufrí, en especial, la primera vez que mi compañero de pupitre me invitaba a su casa para enseñarme la maravilla de las maravillas, el gran avance tecnológico recientemente adquirido, el fruto de más de mil horas de estudio, más de trescientas tardes sacrificando los partidos de fútbol contra el barrio contrario, la causa de haber prestado atención a las intolerables e inaguantables explicaciones del tedioso profesor, D. Caballo (todos los nombres son en clave, con tal de proteger la identidad del autor.) Él, mi querido compañero de gamberradas, había logrado superar aquel tormento, por el cual, nadie de clase se había atrevido a sufrir. Él tenía la causa de que suspirara cada vez que pasaba delante de un electrodoméstico, la niña de mis más secretas fantasías la tenía al alcance de mi mano, y todo por medio de mi mejor amigo. Esa misma tarde pusimos en marcha el plan, aprovechando la ausencia de sus padres. Nada más salimos del centro estudiantil fuimos, con nuestras gabardinas puestas para que no nos identificaran, con paso firme pero rápido. ¡No teníamos tiempo que perder! Decidimos subir por las escaleras, ¿Y si se estropeaba el ascensor y nos quedábamos atrapados? O peor, ¿Y si era una trampa y nos cortaban la cuerda del ascensor estando en marcha? Mejor no arriesgarse. Al llegar al piso indicado, mi compañero metió sigilosamente la llave y, con delicadeza, abrió la puerta. Los vecinos no debían enterarse o darían la voz de alarma. A hurtadillas entramos y, tras cerrar silenciosamente la puerta corrimos, todo lo que nos permitieron nuestras piernas, al comedor. Casi sin dejar las bolsas, encendimos el televisor y nos dispusimos a abrirla caja. En esos segundos la tensión y la emoción se apoderaron de mí. El colega ya estaba acostumbrado a verla, así que la sacó, aunque delicadamente, pero sin mostrar indicios de emoción. Yo, por el contrario, nada más verla sentí un escalofrío de emoción recorriendo mi cuerpo. Todo lo que me hablaron de ella, las fotografías de los anuncios, ...todo se quedaba corto ante su inimitable belleza. ¡¿Acaso es cierto que exista tanta belleza junta?! Era una muñeca perfecta. Su cuerpo, pequeño y sinuoso, pedía a gritos que la cogiera, que la abrazara... pero no había tiempo para tanto. Nada más sentí su pad entre mis dedos, creí derretirme. Fue como subir al cielo. Entonces, cuando estábamos apunto de apretar el botón de Start, oímos un ruido en la puerta de entrada ¡Eran sus padres! Rápidamente, guardamos las pruebas, tuvimos que volver a encerrarla. Nos escondimos detrás de la puerta, esperando que pasaran delante nuestra. Nada más lo hicieron, mi amigo me dijo "Ahora, escapa, yo te cubriré." Le miré a los ojos y le dije: "¿Y tú? ¿Qué te pasará?" Y entonces me contestó "¡No te preocupes por mí. A mí no me pasará nada. Lo importante es sacarte de la casa lo antes posible... Suerte!" Entonces salí corriendo todo lo que mis piernas me permitieron y no me paré por nada. Ni tan siquiera, los perros que me echaron, me lograron atrapar. Pero lo peor fue cuando empezaron a disparar a discreción. Tuve que saltar por la ventana para salvar el pellejo. ¡Era un quinto piso! Pero tuve la suerte de caer en un camión de abono, lo que me salvó la vida. No pude volver a casa en veinte días (Lo que tardó en irse la peste). Ese es el maravilloso recuerdo que tengo de mi primer amor. Mi adorada Atari 2600. Ahora estoy felizmente casado con una SuperNES, pero, aún hoy, hay noches en las que sueño con ella.

Afectuosamente:



De perogrullo

Carlos González (Navarra)

¡O ME PUBLICAIS EL DIBUJO! ¡O no me lo publicáis.

De record

Alberto Hermida Castro (Lugo)



Illusion Of Time

Super Nintendo

Hoy salimos de viaje con Will hacia la Torre de Babel. ¿Te vienes con nosotros?



Ni siquiera el libro de pistas que regalan con el cartucho nos ha hecho dudar lo más mínimo. Estaba claro que una guía de Illusion of Time no podía faltar en la sección que presume de no arrugarse ante ningún juego, por difícil que sea. De ahora en adelante, el viaje de Will y sus amigos no tendrá secretos que guardar. Los habremos desvelado todos en nuestras páginas.

Por Grupo Kronos

Lugar 1

Shouth Cape

Cuando la aventura comienza, te encuentras **en la escuela**. Una vez que la clase termine, sube por la puerta que tienes delante. A la izquierda de la campana hay **una joya**, y también **un portal** que verás nada más subir. De momento no es necesario, pero **recuerda bien su posición**, ya que sirve para **restablecer** tu barra de **energía y grabar tu posición** en la fase.

Luego ve a la parte más baja del pueblo. Cuando **el pescador** esté en la parte derecha del muelle, asómate a su cesta de pesca. Encontrarás **una joya roja (1)**.

Lo siguiente que debes hacer es seguir **recto a la derecha**, entrar por la **puerta** medio **destartalada y hablar** con **tus amigos**.

Vuelve a tu casa, que está subiendo a la derecha **(2)**. Después del diálogo con **Kara**, sigue el desarrollo normal de una conversación **con tus abuelos**. Cuando salgas de la casa, ve hacia **el norte**. Verás a un hombre que no te deja pasar. Veamos lo que dice cuando le enseñes **la carta... (3)**



1



2



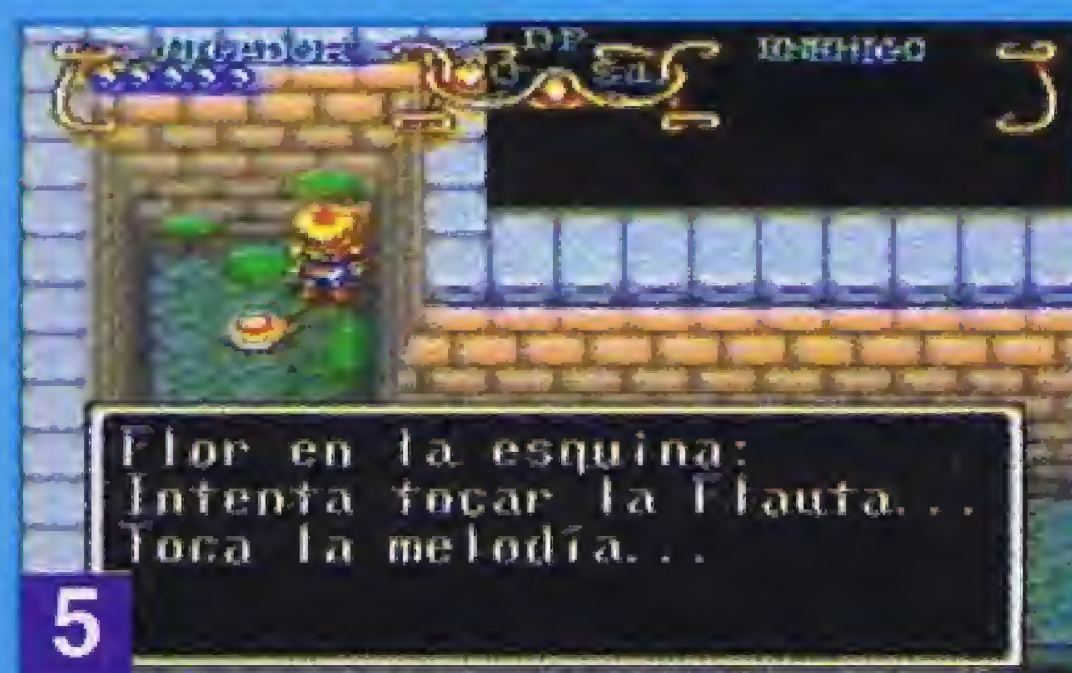
3

Lugar 2

Castillo de Edward



4



5

No te preocupes, **el rey está desayunando**, de modo que puedes **explorar** un poco **el castillo**. La curiosidad te corroe, ¿verdad? Bueno, pues sigue a la derecha y al ver **una puerta entre dos columnas**, no te cortes, registrala. Sube al **último piso** y ve **a la izquierda**. ¿Sabes lo que vas a encontrar? **La habitación de Kara**.

Luego vuelve a la entrada del castillo. Ahora el rey te recibirá. Cuando el soberano te pregunte, **dile que no tienes el anillo**.

En la celda, tienes que emplear la paciencia y la curiosidad. Basta con eso y con **recordar que puedes usar la telequinesis (4)**. Ya estás fuera. Ve hacia la derecha y encontrarás **algo muy útil**.

Una vez en combate, fíjate en las rutinas de movimiento de los enemigos y recuerda que siempre **has de matarlos a todos**.

Al llegar a un camino bloqueado por dos estatuas, **usa tu poder oscuro**...Después hay una bifurcación. Una parte va a a dar a **un cofre** y la otra es un camino que tienes que seguir, eso sí, no de una manera fácil sino **esquivando las lanzas que caen**.

Después de matar a unos **murciélagos** (el marrón es el más fuerte), sigue recto y luego ve a la izquierda. Hay un interruptor y detrás **una flor. Habla con ella** y sigue sus instrucciones **(5)**.

Sigue hacia la izquierda y verás un portal. ¡Es importante! **Transfórmate (6).**

¡Ah!, te recordamos que en ocasiones sólo ocurrirán ciertas cosas **si destruyes a todos los enemigos**. Este consejo es fundamental.

Sigue el camino hasta encontrarte con **Lilly** otra vez **(7)**. Escapaos del castillo y volved a la casa de **Will en South Cape**.



6



7

Pueblo Itory



8

Lugar 3

Toca **la melodía de Lola** donde se interrumpe la rampa, sí, sí, junto a unos troncos.

Explora el pueblo. Lo debes hacer **siempre**.

Arriba **en el templo**, hay un portal algo oculto. Recuerda que presionando **Start puedes ver su localización** casi siempre. Éste esconde **otro poder para nuestro amigo Will**.

Pégate una carrera por la bajada y **habla** ☞

¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

Estos **atómicos guantes marca Nintendo Acción** *pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Tan sólo tienes que* **enviarnos un truco** *-o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Ahora, el* **truco debe ser original y, claro, funcionar.** *Pues bien, ya tenéis el 'trucazo del siglo', entonces cogéis un sobrecito y escribís:*

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que además os regalaremos unos **estupendos guantes 'nintenderos'.**

Tiny Toons Wild & Wacky Sports

GAME BOY

Selección de nivel

Atentos al truco, que llega directamente desde la Britania. Si queréis competir en cualquier prueba, en cualquier momento, probad a introducir como password la siguiente combinación:

BABS-MONTANA-BOOKWORM.



 con la figura traslúcida del otro lado.

Golpea la pared del final de la caverna con el *Psycho Dash*. Entra, **coge la estatua** y llévasela **al anciano de antes (8)**.

Vuelve a **casa de Lilly** y, de ahí, ve a **las ruinas**. Habla con la tribu de la luna, baja a la cueva, sigue las instrucciones que te dan y **vuelve después a las ruinas**.

¿Qué, un poco estresados? Pues esto sigue.

lugar 4

Ruinas Incas

Aquí debes llevar un severo control de dónde entras y dónde sales. **Estás en un laberinto**.

Tras entrar, dirígete a la izquierda. Coloca **el bloque** con forma de **diamante** que encuentres **dentro de un cofre junto al foso con pinchos** del principio.

No te acerques mucho a **las estatuas**, pues **se activan**. Si ocurre esto, no te preocupes. Sal de la estancia y **vuelve a entrar** teniendo mayor cuidado esta vez. ¿Qué tal ha ido?

Al llegar junto a tres estatuas, **muévelas con tu telequinesia** hacia las baldosas de oro. Una vez hecho esto, colócate **en la baldosa sobrante** y se abrirá una puerta.

Sigue el corredor y entra en una sala. Sigue el camino y **esquiva las losas doradas**, pues pueden darte un susto. En las **losas frente a los pinchos, sí** que debes pisar.

Poco después llegarás a un portal. **Transfórmate en Freedan y graba** la partida.

Después de unas cuantas vueltas por las ruinas y de enfrentarte con algunos enemigos, llegas hasta una **losa dorada que brilla**. Quédate sobre ella hasta que pase algo. No te muevas y sal después por la puerta que aparece.

Ve abajo a la derecha, baja la escalera y coloca **la estatua inca A**. A continuación, ve a la otra escalera (a la izquierda) y coloca **la estatua B**.

Ahora sube y métete en el portal que hay arriba. **Graba y transfórmate en Freedan**.

Sal, ve a la izquierda hasta encontrar tres columnas en triángulo y **métete en el centro**. Poco después aparecerá un *guaperas* (**Castoth, el primer enemigo final**). Debes atacar sus garras y evitar sus *respuestas violentas*. **Su punto vulnerable** es **la cara**. Cuando lo hayas despachado, sigue recto por arriba y **lánzate por la trampa**. ¡Allá vamos!

Lugar 5

El barco Inca

Habla con todos y **visita a la reina**, que te dirá dónde está **la estatua mística** (en la bodega).

Sube al palo mayor y **habla con el vigía**. Entra en la bodega y acuéstate. Durante el sueño, baja **y** habla **con la mujer**...

Cuando estés **en la balsa con Kara**, la paciencia será de nuevo tu mejor aliado, porque no hay mucho que hacer. Sin duda una dura prueba.

El día 21 toca siesta. Una vez consciente, sales de la casa y en el primer **jarrón** de tu **derecha** hay **una joya**. ¡Genial! Habla con **Kara**. No, no es que hable en moro, sino que **estás mal colocado y hablándole al perro**, ¡so percebe!

Lugar 6

Freejia

Métete en el **hotel con Kara**. **Allí** encuentras a **Lilly**. Habla con ella y **haz lo que te dice**.

Después de hablar con **Lance**, vuelve a hablar con **Lilly**. Te dará una pista sobre qué hacer primero.

Tras salir del hotel, te encuentras con **dos cubos** de basura. En uno **hay una joya y** en otro una **hierba**. Entra en la casa que hay próxima al último cubo y **verás un portal**.

Tras **investigar** las casas de **Freejia y hablar con sus habitantes** tendrás que haber **salvado a Erik y encontrado a Roldán** disfrazado en un jardín.

Vuelve al hotel, habla de nuevo con tus amigos y deja Freejia para ir a la **mina de diamantes**.

Lugar 7

La mina de diamantes

Lo primero que debes hacer es activar **cuatro interruptores** que forman una cruz. Vete después por la entrada que verás en medio de ellos.

Sigue el camino y **no entres por la trampilla**, ya que al eliminar al último enemigo descubrirás un portal. **Transfórmate en Freedan**, métete por la trampilla frente a las escaleras y sigue hasta que llegues a otro portal.

Tras hacer esto, **pásale el testigo a Will**.

Ahí arriba hay una pared que tiene un segmento hueco que encontrarás golpeándola. Entonces **usa** el *Psycho Dash* para abrirte paso.

Al entrar encuentras otro importante portal en el que obtienes **el poder del Fraile Oscuro**.

Después de que **un preso** te dé la llave del ascensor, debes llegar a una zona en la que **el esqueleto inferior derecho** te da otra **(9)**.





Sal, entra por la puerta de la derecha y sigue el camino hasta encontrarte con **un preso más** que, ¡oh sorpresa!, te da **una nueva llave**.

Vuelve atrás y entra por la puerta cerrada usando las dos llaves hasta encontrarte con otros tres presos. **Consigues la melodía de la memoria**.

Inmediatamente, sal de la mina y **ve a Freejia**.

En el hotel, **toca la melodía de la memoria justo después de hablar con Lance y**, recuerda esto, **sin moverte de su lado (10)**.

Ahora visita a **Neil** y, una vez en el desierto, **busca a un miembro de la tribu de la luna** por la parte de abajo del mapeado.

Vuelve donde **Neil**. Algo importante es que **las piedras** están colocadas como la **constelación de Cygnus.** Un poco de cautela nunca viene mal, así que primero revísalas y luego habla con todos. Por cierto ojo, que es **el pie izquierdo**.

Lugar 8

Jardín del cielo



Tras cambiar varias veces de plano y derrotar en plan Terminator a varios **gusanos** (**cuidado cuando exploten**), llegas a un punto en el que tienes que derrotar a una **espada fantasma**. Luego mueve la armadura para poder coger la bola de cristal (**no, no, a Rappel no. Quédatela tú**) **(11)**.

Vuelve al principio y coloca **la bola** en uno de los **agujeros** destinados para ello. A continuación, métete por el siguiente **camino** (tienes que hacerlos **de derecha a izquierda**, no te olvides).

Una nueva sesión de espadas y, al apartar la armadura, encuentras un portal. Venga, no pierdas tiempo y **transfórmate en Freedan**.

Ahora por la derecha, sube y luego a la izquierda. Después lánzate y ve a la derecha. Encuentras un paso. Úsalo y **emplea el Fraile Oscuro para acabar con los enemigos**.

Cuando destruyes a cierto enemigo del centro se abre una entrada hacia abajo. **Cambia de plano**. Ves que el camino se divide, por lo que decides, sabiamente, tomar el de la derecha. Entonces, vuelve al principio y repite el proceso de colocación de la bola que realizaste previamente.

Vamos por la siguiente que todavía nos queda mucho por hacer. ¡Ánimo! Sigue el camino y, después de **destruir a todos los enemigos**, se abre una puerta arriba. Sigue por ahí **entrando por el hueco de la derecha y lánzate**.

Vuelve por donde has cambiado de plano. Sube arriba a la izquierda y **destruye a los robots**. Baja. Ahora coge la primera a la izquierda, la primera hacia arriba y **a la derecha, cambias de plano**.

A tu derecha hay un interruptor. Golpéalo fuera de los límites marcados. **Vuelve a cambiar de plano**. Entra en el portal y **transfórmate en Will**. Dirígete abajo y luego a tu derecha corriendo.

Una vez al otro lado de las rampas, **usa** el ***Psycho Dash*** con las estatuas. **Cambia de plano** y sigue a la derecha. Ahora la primera hacia arriba y en la bifurcación, de nuevo a la derecha. Luego abajo y después a la derecha *again*.

Elimina la espada, luego mueve la armadura hacia la baldosa de la izquierda y vuelve hacia atrás **cambiando de plano**. Ahora tenemos que destruir las estatuas, ¿a que no se os ocurre con qué podemos hacerlo? Pues a la vista del buen resultado que nos ha dado, confiemos de nuevo en el ***Psycho Dash***.

Ahora lánzate por la rampa. Sigue el camino en el otro lado y vuelve a usar la rampa. Cuando saltes por primera vez, **frénate** para quedarte **en la primera plataforma**.

Ve hacia abajo hasta que cambies de plano. Derecha, arriba, izquierda, sigue el camino y encontrarás un portal en el que te **transformas en Freedan**.

Retrocede hasta encontrarte la armadura con la estatua. Coloca la armadura en la baldosa. Abajo a la derecha **cambias de plano**.

Baja por la rampa y salta por la de más abajo. Por fin, **Ahí está la bola de cristal**. Sigue igual, pero ahora salta por la de más arriba. Vuelve al principio.

Coloca la última bola y vete por la pasarela. Sólamente te queda **destruir a tu enemigo**. Es una tarea que **te resultará fácil**, ya que sólo tienes que esquivar las plumas que te lanza. Pero bueno, ¿es que no sabe a quién tiene delante?

Putty Squad
SUPER NINTENDO

Claves Finales

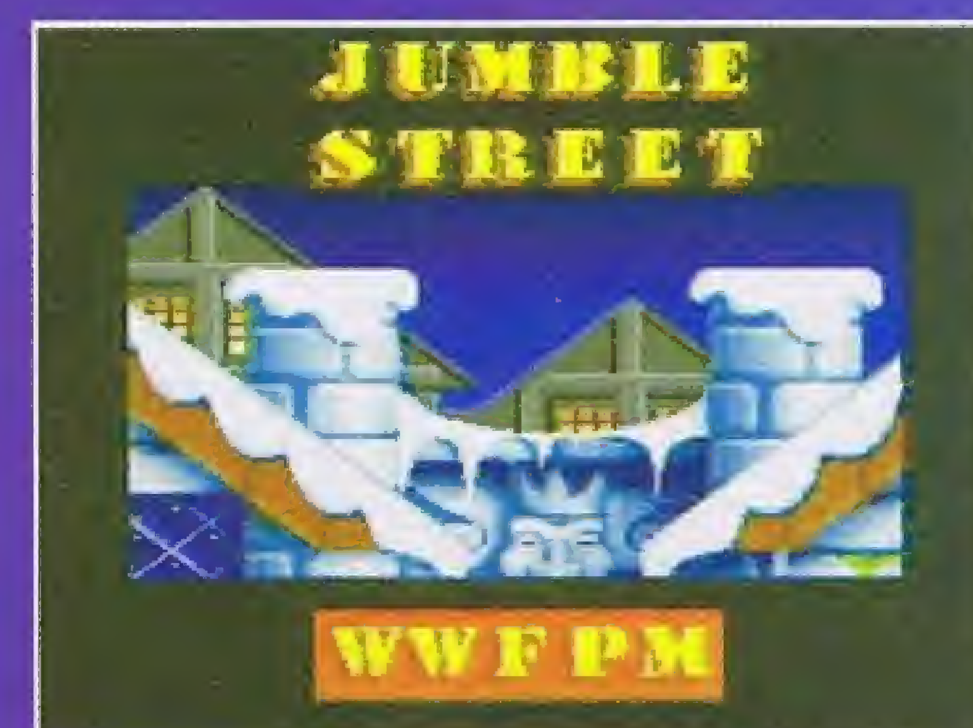
A continuación os ofrecemos los **claves** *correspondientes a los* **cuatro últimos niveles** *de* **'Putty Squad'**. *Con ellas esperamos que saquéis, si cabe, más partido a las* **surrealistas situaciones** *en que se mete la loca burbuja azul.*

JUMBLE STREET: *WWFPM*

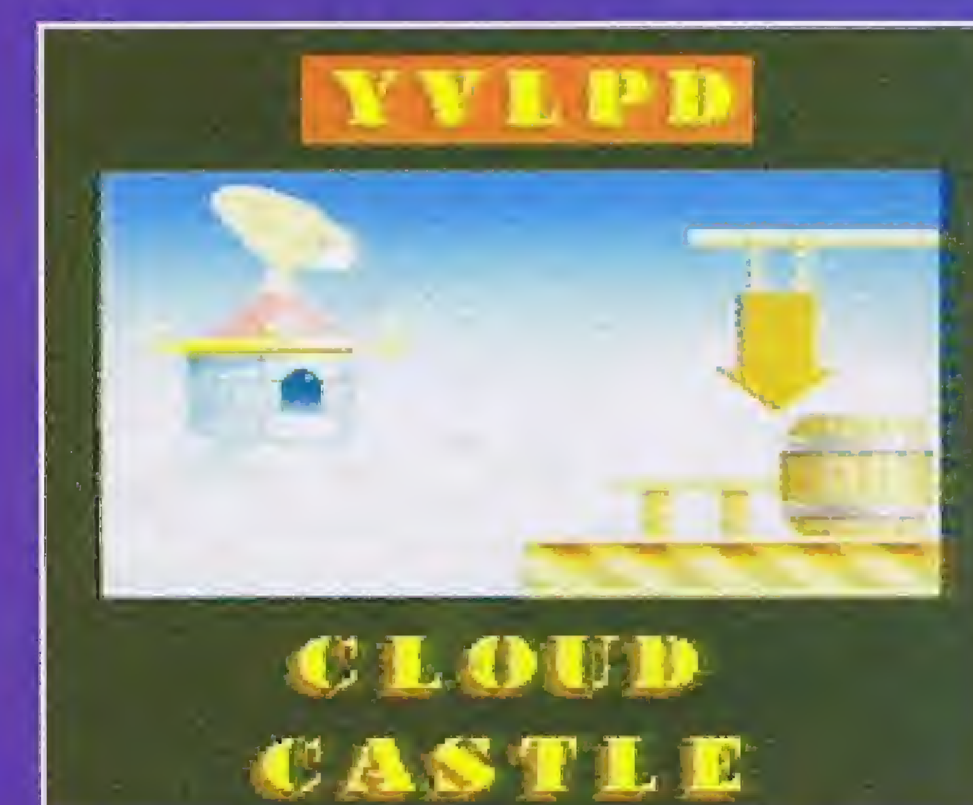
THE WIZARD'S FROZEN GARDEN: *GXDKP*

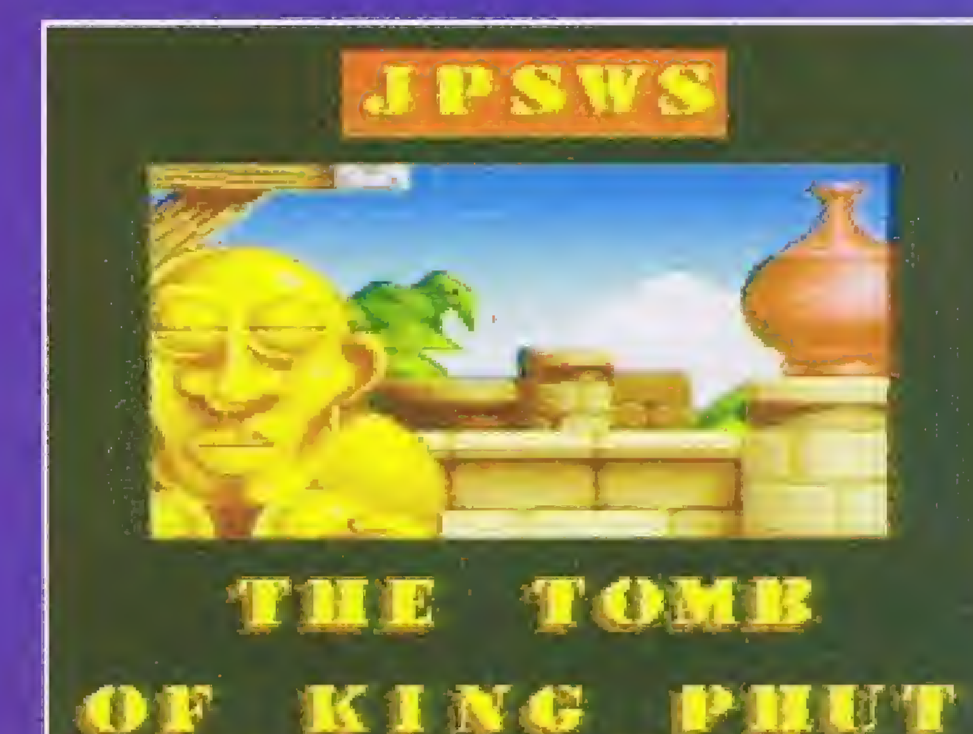
CLOUD CASTLE: *YVLPD*

THE DEPTHS OF DESPAIR: *JPWSW*









Demon's Crest

Super Nintendo

Guía para completar la aventura

Una antigua leyenda habla de un reino dominado por demonios que vivía en equilibrio hasta que seis piedras mágicas cayeron del cielo. Aquél que las reuniese gozaría de un poder increíble. Comenzaron las batallas. Un demonio, Firebrand, decidió buscarlas y terminar con la guerra. Pero el demonio Phalanx soñaba con lograrlas para reinar.

Por David García

Mundo I: La Noche Eterna

La aventura comienza con una de las armas de la **Piedra del Fuego**, pero será necesario encontrar otras **cuatro más para completar la Piedra**. Se trata de un mundo habitado por fantasmas y decorado con demoniacas estatuas **(1)**.

Afortunadamente abundan los jarrones en cuyo interior encontrarás monedas con las que **adquirir pociones y hechizos**. Muy pronto te encontrarás con tu primer enemigo de importancia: **un dragón alado** que te lanzará sus afiladas plumas **(2)**.





Lógicamente, nos encontramos en el mundo más fácil por lo que vencer al dragón no será demasiado complicado. **Su muerte** te reportará una nueva unidad de **vitalidad**, además de restaurarte todas las que tuvieras dañadas.



A continuación, llegarás a una nueva zona algo más complicada que la anterior.

Las **plantas carnívoras** y los **enormes ogros** serán tus principales enemigos. Al llegar a una zona más profunda y con una plataforma que la cruza de lado a lado, déjate caer y encontrarás el recipiente donde contener las pócimas mágicas **(3)**.

Al final de este primer mundo, se producirá el primer enfrentamiento contra **Arma (4)**, uno de los altos cargos **del ejercito de Phalanx**. La batalla será dura, sobre todo porque sólo podrás utilizar un arma (la única que tienes). Tras derrotarle, por el momento, **conseguirás la Piedra de la Tierra**. Con ella podrás **transformar a Firebrand en la Gárgola del Suelo** y de esta manera, romper estatuas de piedra.



Mundo II: La Ciudad de Los Demonios

Los primeros pasos por este nuevo mundo no serán complicados. Es posible **romper** las **ventanas** de los edificios y conseguir algunas monedas, al igual que se puede acceder al interior de algunas habitaciones **empujando las puertas**.

Dichos recintos no son más que **tiendas** en las que **adquirir** los diferentes **hechizos**, **previo pago** de una determinada cantidad **(5)**.

Algo más difícil será el siguiente tramo. Estamos en las zonas más deprimidas de la ciudad: puentes destrozados, ruinas, aguas desbocadas...

Presta mucha atención, ya que justo antes de acabar esta zona verás una estatua de piedra. **Transfórmate en la Gárgola del Suelo** y, colocándote a la derecha de la estatua, utiliza tu fuerza para desplazarla **(6)**. Tras ella se oculta una puerta que te conducirá a los subterráneos de la ciudad. Su **estructura es laberíntica**, pero por fortuna no serán muchos los posibles caminos. El final de este nuevo recorrido no parece tener salida, pero si te fijas verás que hay algo parecido a **una estatua de piedra** que podrás **destrozar** utilizando los maravillosos **poderes** de la **Piedra de la Tierra**.



Una nueva puerta y un nuevo decorado. Lo más importante de esta zona es que las **antorchas** se pueden **encender con** la única arma de **la Piedra del Fuego** de la que dispones. Así, no te quedarás a oscuras. No olvides utilizar la **Piedra de la Tierra cuando algo bloqueé tu camino**.





Todo este sendero te conducirá ante un nuevo enemigo: una asquerosa **masa gelatinosa** con pequeños ojos en su interior, y todos ellos a las órdenes de uno de mayor tamaño **(7)**. Cada uno de **los ojos** necesitará un **triple impacto** para que desaparezca, y **el grande, unos cuantos más**. La recompensa de todo eso es una nueva porción de la **Piedra del Fuego** llamada **Buster**, que permite **romper bloques de piedra**.

Tras la batalla, **Firebrand** aparecerá **volando mostrando el mapa**. Lo que debes hacer es regresar a este Mundo II, pero en vez de desplazar la estatua, tendrás que **continuar el camino**. Te plantarás en las afueras de la ciudad y allí te encontrarás a **pequeños demonios lanzándote pesadas bolas de metal**. Es **mejor** ir **por arriba**, ya que **por abajo** un montón de manos de **zombies** te agarrarán impidiéndote continuar **(8)**. Al final te medirás con **Belth**, un asqueroso esqueleto armado con una gigantesca guadaña. **El arma de la Gárgola del Suelo** será lo más efectivo. La victoria proporcionará una **nueva unidad de vitalidad y** la **restauración** de todas la que ya tuvieras.



Mundo III: **El Bosque del Mal**

Te encuentras en un lugar de tenebrosa vegetación, poblado por milenarios animales. Muy pronto encontrarás una puerta bloqueada por piedras que **Firebrand abrirá** sin ningún problema **(9)**. Este pasadizo te llevará a una gruta subterránea en la que abundan las corrientes de agua. Es muy importante que **utilices las plataformas** para ir de un sitio a otro **(10)**. El motivo es que **Firebrand no** dispone **aún** de los **poderes de la Piedra del Agua** y, por tanto, el contacto con **el líquido** elemento provocará una **disminución en su nivel de energía**. Después de todo esto, te espera otro enemigo más. Un terrible animal prehistórico, **mezcla de escorpión y cangrejo (11)**. **No** permitas que **se acerque mucho a ti** y lo demás será fácil. Tras acabar con él, conseguirás una nueva unidad de energía.







A continuación, al igual que sucedió en el Mundo II, deberás volver a este mundo y continuar el camino **sin atravesar la puerta anterior**. La nueva ruta es rica en elementos como agua, tierra y fuego. Eso significa que tendrás que tener mucho cuidado. Siguiendo el único camino posible, llegarás hasta una **pared de piedra** que podrás **derribar** gracias a que posees el **Buster (12)**. En su interior, verás una puerta y si la atraviesas, llegarás a una sala en la que tan sólo hay **un talismán (13)**. Sal de allí y continúa el camino hasta llegar a un nuevo enemigo. Esta vez se trata de un **esqueleto envuelto en fuego (14)**. El arma más eficaz será **el poder de la Piedra de la Tierra**. Si logras acabar con él, serás recompensado con otra de las **armas de la Piedra del Fuego llamada Tornado**. Con ella podrás llegar a zonas más elevadas.

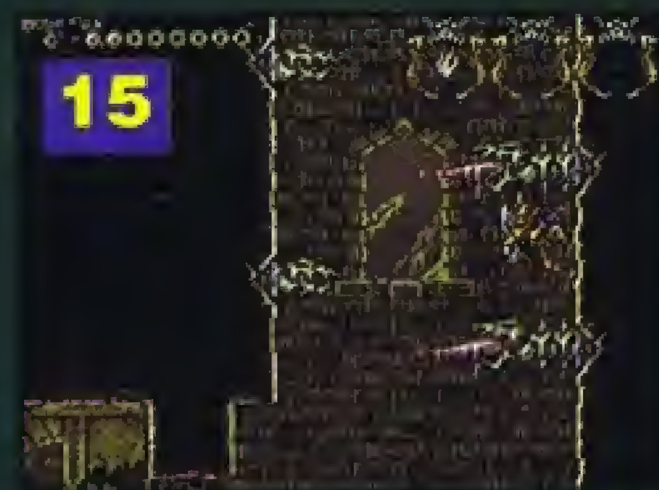






Mundo IV: **El Templo Infernal**

Firebrand se encuentra en un decadente templo. Durante este mundo, deberás demostrar tus habilidades, y lo digo porque el **suelo está repletito de afiladas estacas y** lo mismo ocurre con una **buena parte de las paredes**. **Deberás volar** a la altura adecuada **y agarrarte a las paredes que te sea posible (15)**.



Precisamente una de estas paredes es de esas que pueden ser **destrozadas** con el **Buster** y podrás tener **otro recipiente** en el que introducir **las mágicas pociones**. Sigue el camino y lle-

Mr. Tuff

SUPER NINTENDO

Una de passwords

El maño **Dorian Gálvez López** *nos envió gustoso los passwords para* **'Mr. Tuff'** *De verdad, colega, te agradecemos el esfuerzo*



















garás hasta una zona en la que hay troncos de guerrero y pajarracos prehistóricos. Observarás que a nivel del suelo hay **una especie de tornado (16)**. Déjate caer por allí y alcanzarás una nueva zona en la que te medirás con otro de los famosos enemigos: **Hippogriff (17)**, un ser similar a Arma aunque de menor poder, pero que igualmente **te lanzará sus afiladas plumas**. El **Buster será el mejor arma**. Su caída traerá consigo una nueva unidad de vitalidad. Continúa y te encontrarás nuevamente con **Arma**. Ahora, además de los ataques normales, te lanzará unos **peligrosos torbellinos (18)**. Su momentánea desaparición te proporcionará **la Piedra del Aire**. Con ella, **Firebrand se transformará en la Gárgola Aérea y podrá volar mucho más alto**.

Como antes, accede a este cuarto mundo pero no te dejes caer por el torbellino. Ahora podrás utilizar **la Gárgola Aérea** por lo que la cosa será más fácil. Te enfrentarás a **una tremenda libélula** de **pocas fuerzas (19)**.



Será relativamente fácil derrotarla y conseguir una nueva **pieza de la Piedra del Fuego**, la llamada **Claw**, para escalar por paredes con clavos.

Mundo V: El Palacio Acuático

Tanto el Mundo V como el VI no aparecen hasta que los 4 anteriores hayan sido **completados correctamente (20)**. Así que ya sabes.

El Mundo V está constituido en su mayor parte por agua . Es similar a los anteriores, en lo que a enemigos se refiere. Deberás **combinar los poderes** de la **Tierra** -para destrozar estatuas- **con** los poderes del **Aire** -para esquivar enemigos-.



Verás que una de las estatuas que eliminas del camino te reporta una unidad de vitalidad y que, a continuación, hay otra de estas estatuas. Pues bien, justo después debes volar para no caer en **un agujero del camino (21)**. Al final, un nuevo enemigo. Es **un enorme monstruo** cuyo único **punto débil** es **su ojo**, siempre y cuando éste permanezca **abierto (22)**. Habrá entonces que **combinar el Buster con la Gárgola del Aire**. La recompensa será la ansiada **Piedra del Agua (23)** que transformará a **Firebrand en la Gárgola Tidal** (podrá sobrevivir bajo el agua).





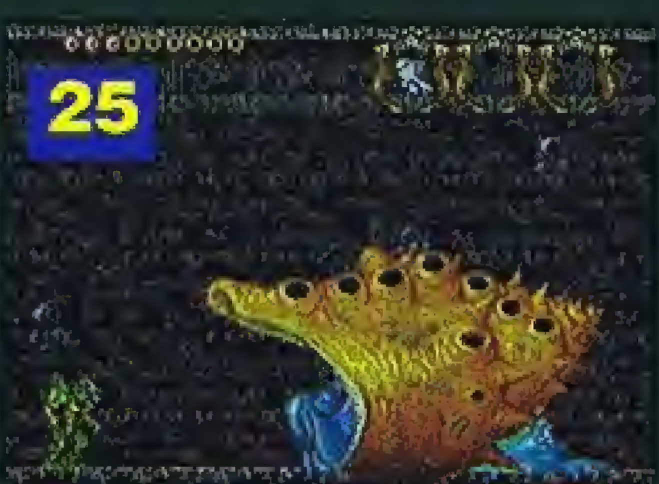
Al volver al inicio de este mundo, hazlo utilizando el nuevo poder; es decir, **por el agua (24)**. Como observarás el arma de la **Gárgola Tidal** es capaz de destrozar las piedras que se encuentre bajo el agua. Será así como llegarás ante la presencia de **un enorme caracol (25)**. Su peso provocará turbulencias que te arrastrarán hacia él. Como te imaginarás, no hay más remedio que utilizar el arma de la Tidal. Cuando acabes con él, recibirás una nueva unidad de energía, a modo de recompensa.





Mundo VI: Las Montañas Heladas

Antes de acudir al Mundo VI date una vuelta por el Mundo III y, utilizando los **poderes de la Piedra del Agua**, conseguirás otra unidad de energía.



Hablando de este Mundo VI, empezaremos por decir que **la nieve** hace que el **control** de **Firebrand** resulte bastante **complicado**. En cuanto a su **estructura y enemigos**, éstos son prácticamente iguales a los del Mundo II, por lo que no será necesario hablar de ellos. Si vas por la **parte baja** del mapeado, llegarás ante **un fiero león (26)** que necesitará unos cuantos **millones de impactos** (tirando por lo bajo) para ser derrotado. Pero gracias a su desaparición, conseguirás **la última y más poderosa de las piezas de la Piedra del Fuego: la Demon Fire**. Así que: ¡que comience esa ráfaga!







Regresa al Mundo VI y vuela por la parte alta del mapeado para llegar a una puerta que te conducirá a un nuevo escenario. Haz uso de **la Gárgola Aérea para llegar hasta arriba**. Allí verás dos **puertas**: la de la **izquierda** te permitirá restablecer tus **unidades de energía** y la de la **derecha** te conducirá ante **una libélula** idéntica a la del Mundo IV **(27)**. Utiliza el arma de **la Piedra de**

Galeria de Monstruos

Enemigos de todas las clases, formas, tamaños, colores y hasta olores. Eso es **'Demon's Crest'**. *Y como demostración valga esta pequeña muestra.*





la **Tierra** y derrotarás al bichejo, obteniendo a cambio **la restauración total de tu vitalidad**. Posteriormente, irás a parar a una zona muy similar a la del Mundo II. Ésa que estaba a oscuras y las lámparas se encendían con el fuego de tu arma. La única diferencia es que esta vez al final te espera **el último enfrentamiento contra Arma (28)**.

Con el **Demon Fire** en tu poder derrotarle será como quitarle un caramelo a un niño. Así, **conseguirás la Piedra del Tiempo (29)**, mediante la que **Firebrand se transformará en una Gárgola Legendaria que le permitirá reducir los daños a la mitad.**

Las caras de un Demonio

PIEDRA DEL FUEGO: *Con ella inicias la aventura. Se compone de cinco elementos y cada uno de ellos tiene una determinada utilidad.*
PIEDRA DE LA TIERRA: *Transforma a Firebrand en la Gárgola del Suelo. Podrás romper estatuas de piedra y correr a gran velocidad.*
PIEDRA DEL AIRE: *Transforma a Firebrand en la Gárgola Aérea. Podrás volar mucho más alto.*
PIEDRA DEL AGUA: *Transforma a Firebrand en la Gárgola Tidal. Podrás nadar y sobrevivir bajo el agua.*
PIEDRA DEL TIEMPO: *Transforma a Firebrand en la Gárgola Legendaria. Reduce los daños enemigos a la mitad.*
PIEDRA DEL CIELO: *La última de las piedras. Con ella terminará esta increíble y demoniaca aventura, sólo para gente buena.*



Un nuevo punto: **Se Acerca el Final**

Pequeños demonios subidos en lámparas disparando flechas, ventanas que se rompen y salen enemigos, clavos, etc. Esos serán los entrantes de este nuevo nivel. Y de primer plato **un enemigo demoniaco y volador (30)**. Suerte que llevas el traje que reduce los daños. Para continuar, dos escaladas a dos torres, que con **la Gárgola Aérea** será cosa de niños. ¡Ah!, prueba a **golpear las campanas de las torres (31)** y obtendrás nuevos puntos de **vitalidad**.

El siguiente enemigo será **otro fiero león (32)**, y justo después **el combate definitivo con Phalanx (33)**. Cuando parece que ya le has vencido y que vas a conseguir la última de las piedras, te dice que todo ha sido **una ilusión óptica (34)** y ahí estás tú enfrentándote a un nuevo, enorme y **definitivo enemigo (35)**. Su destrucción traerá consigo **la posesión de las seis piedras (36)** y un bonito final. Ahora bien, **no será nada pero que nada fácil**. Pero si lo logras, tu esfuerzo habrá merecido la pena. Gracias a a ti, **Firebrand** podrá poner orden en un mundo de demonios. ¿Eso es posible?















Michael Jordan: Chaos in the Windy City
SUPER NINTENDO

73 vidas y elegir nivel

Selecciona la opción de passwords **desde la pantalla de título** *y allí escribe lo siguiente: 12345678999. Sencillito y fácil de recordar, ¿verdad? Ese código no sólo te proporcionará* **73 vidas del ala** *sino que* **además te brindará la oportunidad de acudir a cualquier lugar del mapa** *donde te quieras personar. Ya no tienes excusas para no arrasar en el juego.*





Nosferatu
SUPER NINTENDO

Seleccionar los niveles más terroríficos

La verdad es que este **'Nosferatu'** *no es nada fácil, de ahí que te ofrezcamos este truco. No hay más que acudir al apartado denominado* **Configuration** *y una vez allí hacer descender el* **cursor hasta** *que se sitúe sobre la opción* **START**. **Sin salir de esa pantalla**, *tendrás que presionar L, L, R, R, R, L, L, L. Verás como* **la pantalla se volverá negra**, *muy propio, y te dejará elegir el nivel que desees.*



Secret of Mana

La obra cumbre de Square Soft llega a su fin. Adiós, para siempre, Mana.

Por fin nos acercamos al final de la aventura. Estamos a punto de que nuestro joven héroe devuelva la paz a ese mundo que él mismo cambió sin querer. Han sido necesarias muchas horas pegados a la consola, pero seguro que el final merecerá la pena.

Por David García

Día 28: directos al Imperio

Cuando regresamos a **Kakkara Village**, la gente no hacía más que quejarse de la falta de agua. El anciano nos dijo cuál era la solución, pero por el momento era imposible ponerla en práctica. Lo mejor sería buscar nuevas tierras por las que avanzar. Nos dirijimos al **Cannol Travel** y elegimos el único destino en el que aún no habíamos estado: el **Imperio**.

El cañón nos dejó en una ciudad llamada **Southtown**. Con la avidez de unos recién llegados, comenzamos a recorrerla para ver lo que el destino tenía preparado. Pronto encontramos las **primeras tiendas con nuevas armaduras**. Pero lo más interesante fue una conversación que tuvimos con uno de los habitantes. Él nos habló de una mujer llamada **Mara** que vivía en la parte oeste de la ciudad. Fuimos en su búsqueda, y cuando llegamos a su casa nos quedamos sorprendidos de que ya nos conociera: había oído hablar de nosotros. Mara nos dijo algo sobre una serie de personas que luchaban por la libertad; era un grupo de resistencia que tenían su base en **Northtown**, una pequeña ciudad al este de Southtown. Además, nos dió la **contraseña para acceder al interior de la base de operaciones**.



Día 29: la Resistencia

Llegar hasta el **cuartel general** nos costó más de un quebradero de cabeza. Una vez en el centro de operaciones conocimos al líder del grupo: un joven que se hacía llamar **Krissie**. Durante unos minutos hablamos sobre **Jemma, Dyluck,** la lucha por la libertad... Lo importante era que habíamos pasado a formar parte de la Resistencia.

Después de esa conversación decidimos recorrer las calles de Northtown y **visitar las diferentes tiendas** para completar nuestra armadura. Poco después recordamos que la Resistencia había dicho algo sobre Dyluck y unas ruinas cercanas. Así que marchamos para allá. Cerca de las ruinas nos encontramos a **Phanna,** quien parecía estar sufriendo un extraño trance. Debíamos investigar qué terribles fuerzas estaban actuando en aquella zona. Para ello fue necesario **presionar varias palancas, desactivar trampas** y de paso recoger algún cofre de monedas, o de órbitas para nuestras armas.



El mal estaba por allí y en esta ocasión tenía la forma de **muro maldito**, un muro exactamente igual al que habíamos visto en **Pandora**. Lo más efectivo fue utilizar el hechizo **Earth Slide** y ser muy habilidoso. Gracias a ese muro conseguimos el **Whip's Orb** y nos llevamos una grata sorpresa al ver a Dyluck. Parecía que por fin nuestra bella acompañante encontraría a su amado, pero todo fue un truco de **Thanatos** que hizo que uno de sus esbirros se hiciera pasar por Dyluck con el fin de hacernos caer en una trampa.

Thanatos desapareció y nos dejó ante un **vampiro enorme** y una capa protectora de increíble poder. Fue necesario esquivarle y esperar a que se descubriera para acabar con él. Eso sí, nos ganamos el **Boomerang's Orb**.

Día 30: el Castillo del Emperador

Tras la odisea de las ruinas decidimos acudir al **Palacio del Emperador**, situado al Norte de la ciudad. Pero antes consultamos con los miembros de la Resistencia, quienes decidieron darnos todo su apoyo. Aún así, la cosa no salió demasiado bien. **Nada más llegar al Palacio fuimos encarcelados** e 'invitados' a luchar contra un **mantis metálica** similar a la de Potos Village. Tras derro-

tarla, conseguimos el **Glove's Orb**.

El siguiente paso fue llegar hasta la presencia del Emperador. A su lado estaba **Geshtar**, quien le pidió al emperador que le dejase ocuparse personalmente de nosotros. En nuestro combate anterior con Geshtar utilizamos el **hechizo Thunderbolt**, por lo que supusimos que ahora tendría el mismo efecto. Así ocurrió, logramos acabar con él y obtuvimos la **Javelin's Orb**. Lo peor todo fue que debido a la **enorme explosión del vehículo de Geshtar, el castillo comenzó a temblar** como si fuera a derrumbarse. Yo miré a mis compañeros de aventuras y noté el terror en sus ojos. Estaba claro: era el fin. Pero de pronto llegó **Flammie, el dragón que rescatamos para el rey Truffle**.

El rey nos había dicho que había crecido muy rápido y que ya estaba listo para volar. Además nos había regalado un **pequeño tambor con el que podríamos llamar a Flammie**.

Flammie nos llevó a **Mandala Temple**. Mandala era una gran montaña con una gruta en su parte más baja, pero habíamos oido decir que allí vivía **Sage Joch**, quien podría ayudarnos en nuestra aventura. La caverna estaba plagada de enemigos y de interruptores que abrían nuevas puertas o mostraban nuevos caminos. El caso es que al final nos las apañamos para llegar ante un nuevo y gelatinoso enemigo, que hacía llamarse **Lime Slime**. El pequeño gnomo **utilizó la magia de Salamando y yo le lancé tantas armas** como pude. A medida que iba perdiendo fuerzas, su tamaño disminuía hasta que por fin desapareció, por lo que conseguimos una nueva Javelin's Orb y llegar ante la presencia de **Dark Shade**, la diosa de la oscuridad que nos ofreció sus poderes.

Día 31: en lo alto de la Montaña

En vista de que **Sage Joch no estaba en el interior de la gruta,** decidimos subir a lo más alto de la montaña. Allí, mientras disfrutábamos de una maravillosa vista, nos encontramos con **Jehk, guardián de la montaña** y amigo personal de Sage. Por desgracia, éste nos dió una mala noticia. Nos dijo que Sage no se encontraba allí, pero que era posible que lo encontrasemos en **Gold Isle** (la isla del oro), situada al noreste de allí. Rápidamente llamamos a Flammie y nos dirigimos hacia allí. Mientras sobrevolábamos la zona, vimos Kakkara Desert y recordamos sus problemas con el agua. Ahora era fácil solucionarlos: **volamos hacia la isla más pequeña de todo Mana**. Estaba muy cerca de allí, exactamente al noroeste. Descendimos de Flammie y compramos lo único que se vendía. Algo que se llamaba **Sea Hare's Tail**. Con ese objeto regresamos a **Kakkara y se lo entregamos al anciano**. El agua volvió, y como agradecimiento nos regaló un **Moogle Belt**, que nos protegería de Moogle.

Una vez hecha la buena acción del día, volamos hacia **Gold City**. Una ciudad rica, con todas sus calles bañadas en oro. Hablamos con el rey y con los ciudadanos y sacamos como conclusión que **la llave necesaria para abrir la Torre del Oro había sido robada**.

Día 32: la Torre del Oro

La gente decía que la llave había sido robada por un espía que había sido atrapado en Southtown. Entonces pensamos en el marido de Mara, un reconocido espía, por lo que regresamos allí para ver si ella sabía algo. Y efectivamente, su marido había escondido **la llave en su casa y Mara la había encontrado**. Como odiaba a su esposo, decidió entregárnosla.

Gracias a esta llave **pudimos abrir la Torre del Oro** (una vez que regresamos a Gold City). En su interior encontramos varios cofres, enemigos y la desagradable presencia de **Blue Spike**, que era exactamente igual al **Tigre de Elinee**, pero de color azul. La **magia del Gnomo** (Earth



Slide) funcionó perfectamente, pero no hubo mucho tiempo para la alegría, ya que inmediatamente después llegó **Gorgon Bull**. En esta ocasión optamos por lanzarle unos cuamtos Thunderbolt. Y parece que acertamos porque fue borrado de la faz de Mana. Estas victorias hicieron posible que llegásemos ante la presencia de **Lumina, la diosa de la Luz**, quien gentilmente le cedió sus poderes a mi compañera de aventuras.

Earthworm Jim

SUPER NINTENDO

Dos trucos muy buenos

Este mes parece que la cosa va de buenos trucos, y si no os lo creéis, echad un vistazo a éste que os presentamos a continuación, o mejor dicho a esta parejita de truquillos. Uno facilita el acceso a una de las pantallas de opciones más completas que hayamos visto jamás; el otro te permitirá pasar de un nivel a otro como si tal cosa se tratase o tratara.

• SUPER MENU:

Durante cualquier momento del juego **presiona START** *para pausarlo. Después, mantén presionado* **Izquierda** *y pulsa el* **botón A**. *Suelta*







ambos botones y ahora oprime **B, X, A, A, B, X, A**. *Como por arte de magia, la pantalla se desvanecerá y aparecerá un pequeño retrato de los programadores y de el mismísimo Jim. A partir de ahí no tienes más que pulsar cualquier botón dos veces para acceder al super menú.*

• PASAR DE NIVEL:

Para pasar los niveles en el Earthworm Jim lo único que tienes que hacer es **pausar el juego** *en cualquier momento, coger el mando de control (o pad) uno y hacer la siguiente combinación:* **A, B, X, A, A + X a la vez, B + X a la vez, B +X a la vez, A + X** *simultáneamente (por utilizar otra palabra). Si lo haces rápidamente pasarás automáticamente de nivel. Además puedes realizarlo tantas veces como quieras.*



Día **33:** el **Palacio** de la **Luna**

Lo primero que hicimos fue regresar a ver si Sage Joch había vuelto ya. Y como no podía ser de otra manera, ahora Jehk nos dijo que Sage había ido al **Moon Palace. Llamamos a Flammie y volamos hacia el desierto de Kakkara**. Exactamente hacia un gran oasis de agua. Allí descendimos y una pequeña embarcación se ofreció a transportarnos hasta la entrada del palacio.

El **Palacio de la Luna era un lugar oscuro** en el que tan sólo fuimos capaces de encontrar un pequeño **cristal**. La chica utilizó el **Analyzer** y éste descubrió que había que utilizar la **Magia de Lumina y concretamente el Lucent Beam**. Una vez hecho esto, todo el palacio se iluminó y fue así como encontramos a Luna, la diosa de la Luna y cómo ganamos sus poderes.

Día **34:** Sagejoch

Después de obtener los poderes de Luna, regresamos a ver si de una vez por todas había vuelto Sage Joch. Pero tampoco hubo suerte. Esta vez, Jehk nos dijo que fuesemos a **Tasnica**, una república al oeste de allí. Y eso hicimos. Pero como todos podéis imaginar, allí tampoco le encontramos. A quien si vimos fue a Jema, que nos dijo que en el castillo de Tasnica había un espía que pretendía acabar con la vida de su majestad. Nos pusimos a buscarle para proteger al rey, pero cuando llegamos a las habitaciones reales nos llevamos la desagradable sorpresa de que el rey no era tal, sino un **esbirro de Thanatos que pretendía usurpar el poder**. Tras descubrir su secreto tuvimos que luchar con un guardia de Thanatos para hacer que las cosas volvieran a la normalidad. Lo mejor de todo fue que nos recompensaron con la ansiada **Sword's Orb**. Además, Jema nos dijo que había llegado la hora de encontrar el verdadero valor y que debíamos buscar a Sage Joch.

Entonces, llamamos a Flammie y nos dirigimos una vez más a la montaña. En esta ocasión Jehk nos invitó a ir a una caverna cercana en la que tuve que **enfrentarme a mi doble**. Alguien exactamente igual que yo y con mis mismas habilidades. Cada vez que me acercaba a mi doble, su espada se hacía notar. De ahí que decidiera lanzarle todas mis lanzas. Y la verdad es que me fue bastante bien. Con el valor ya obtenido, **regresé a ver a Joch y supe por fin que Jehk, en realidad, era Joch**, y que todo lo que había hecho no era mas que someternos a una serie de pruebas para que pudieramos saber lo que realmente es el valor.

En ese momento estuvimos preparados para dirigirnos al **Tree Palace**, situado en una isla que recibía el nombre del **Arrecife de los Corales Morados**. Y así lo hicimos. Aterrizamos justo a la entrda del Tree Palace y enseguida encontramos al Emperador. Junto a él estaba **Sheex**, que sin darnos cuenta se transformó en un monstruo robótico llamado **Aegagroilon**. El combate fue épico y la recompensa, la **Spear's Orb** y la presencia



de **Dryad, la diosa de la Naturaleza,** que nos ofreció sus poderes justo antes de que el templo se viniese abajo. Por fortuna, nos dió tiempo a avisar a Flammie para que nos rescatara.

Día **35:** otra **vez** la **Resistencia**

Flammie nos transportó directamente antes las puertas del Grand Palace. Allí estaban las tropas de Jema luchando contra los imperios del Mal. Nuestro viejo amigo nos dijo que él sería capaz de encargarse de esa amenaza y que era mejor que nosostros fuesemos a la **Underground City**, situada en la parte baja del Grand Palace. Las corrientes de agua de la Ciudad Sumergida eran brutales. Lo primero que hicimos fue cerrar los conductos por los que manaba el agua, y así al menos, pudimos movernos con más libertad. Fue entonces cuando llegamos ante **Hydra**, el majestuosos monstruo de dos cabezas. Otro combate más que se saldó con la consecución del **Whip's Orb**.

El siguiente paso fue encontrar a los miembros de la Resistencia que trabajaban en el Grand Palace. Allí estaba **Krissie**, que nos cedió una buena parte de su energía y nos dijo algo sobre un **código de colores: rojo, azul, amarillo, verde**... creo recordar. Después continuamos por el Palacio. Palancas, interruptores y un ordenador con unos pulsadores de colores. En ese momento comprendí la utilidad de los códigos anteriores. Después de un largo viaje, que incluyó una pasada por los andenes del metro (algo curioso en la época en que nos movemos) o algo parecido, llegamos ante la presencia de un nuevo jefe que me obligó a luchar contra su **robot Kettle Kin, prototipo mejorado de Kilroy**.

A continuación regresamos al Gran Palace, accediendo a su interior por una entrada situada en los pisos inferiores. Fue una odisea llegar hasta el corazón del palacio. Toda una serie de cristales bloqueaban los caminos. Fueron necesarios un **montón de hechizos hasta llegar ante el Snap Dragon**, un pequeño dragoncillo de larga lengua y entrenado para absorbernos. La magia de **Salamando** se mostró como la más efectiva.

Nuestro siguiente rival fue **Hexas**, una curiosa deformidad de la naturaleza de cuatro brazos y malas pulgas. Una vez más el **Earth Slide fue el mejor de los hechizos**.

Y como no hay dos sin tres, sin tiempo para recuperarnos llegó otra vez el caballero de la moto: Geshtar. Debido a la escasa fuerza que nos quedaba tras la serie de combates anteriores, optamos por utilizar el **Magic Absorb** que funcionó a las mil maravillas.

Aún así, Thanatos logró escapar. Jema nos dijo que la única esperanza que teníamos era encontrar el **Mana Tree. Poco después el Grand Palace comenzó a temblar**.

Día **36:** el **Árbol** de **Mana**

Antes de ir a Pure Land, nos encontramos a **Neko en las afueras del Palacio**.

Neko vendía unas armaduras como nunca antes habíamos visto. Adquirimos todo lo que nos fue posible y acto seguido nos pusimos a volar. Encontramos **Pure Land en el interior del cráter de un volcán**.



Pure Land era un lugar selvático, muy denso en vegetación y con un buen montón de enemigos. La luchas encarnizadas contra ellos me hicieron ganar experiencia. Experiencia que, por cierto, me fue de gran utilidad al enfrentarme a **Dragon Worm**, una **mezcla de dragón y gusano** reptante. La magia del Thunderbolt fue suficiente para acabar con él.

El siguiente rival fue **Snow Dragon** (está claro que Pure Land era un mundo rico en toda clase de dragones), un monstruo especialista el lanzar un aliento de hielo. El calor de la magia de Salamando fue el antídoto perfecto.

Poco después continuamos avanzando hasta llegar a la entrada de una caverna, donde nos sorprendió un **pajarraco de fuego**. Había que quitarle esos calores de encima y nada mejor que el **hechizo Freezer** de la magia de Undine.

Estaba claro que el final se acercaba porque íbamos de enemigo en enemigo. Esta vez le tocó el turno a **Red Dragon**. Otro especialista en echar llamaradas de fuego por su boca. Eso nos llevó a pensar que lo mejor sería atacarle con la misma moneda que a su recientemente fallecido compañero; es decir, el hechizo freeze.

El penúltimo de los enemigos del día era **Thunder Cigas**, con el que empleamos unas buenas dosis de Earth Slide.

Y, por fin, el **Blue Dragon**. Habíamos acabado con todos los dragones existentes sobre Mana. Ya sé que eran una especie en peligro de extinción, pero debéis tener en cuenta que los héroes como yo también lo éeramos.

Finalmente llegamos ante el **Árbol de Mana** (Mana Tree). Era todo un espéctaculo. El árbol nos reveló un montón de secretos. Resultó que **mi padre había sido Rey de Mana y que mi madre era un espíritu protector de las tierras**. Pero también nos habló sobre una amenaza tremenda: una **terrible bestia que quería terminar con el poder de tan fabuloso árbol**.

Día 37: el final de la Bestia

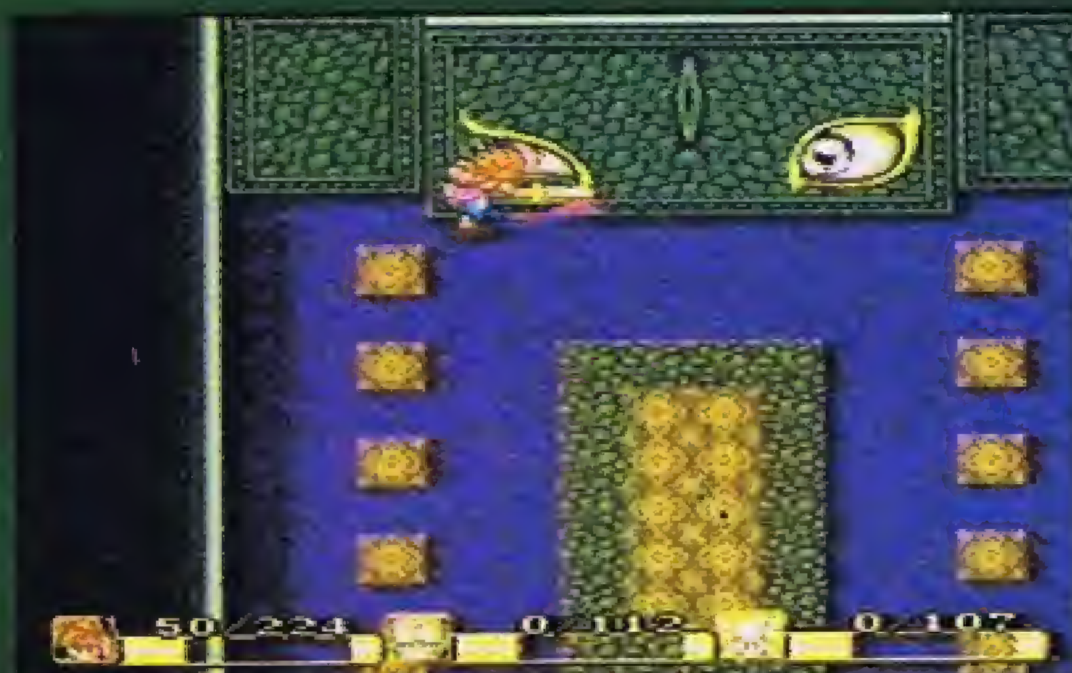
Antes de ir a la Fortaleza Volante de Mana acudimos al **Ice World** y pusimos todos nuestros poderes y armas en el **nivel 8**. Llamamos a Flammie y nos trasladó a la entrada de la Fortaleza.

Sabíamos que en la Fortaleza encontraríamos todo tipo de peligros, así que no nos sorprendió la visita de **Buffy, el vampiro**. El **nivel 8 del Lucent Beam** resultó la mar de efectivo.

Lo mismo ocurrió con el **Dread Slime**, primo gemelo de Lime Slime. La única diferencia fue que en esta ocasión el Analyzer de la joven guerrera nos demostró que lo mejor sería utilizar el Dark Force, hechizo perteneciente a la magia de Shade.

Después de algunas batallas menores más, fuimos trasladados a un nuevo área donde estaban **Dyluck y Thanatos**. Este último lo había planeado todo para que contemplásemos en directo la muerte de Dyluck. Pero el amor mueve montañas, y la bella muchacha que me acompañaba logró impedirlo. Se produjo una gran batalla entre Dyluck y Thanatos, pero lo que ninguno de nosotros esperábamos es que un nuevo monstruo saliese en defensa de su maestro. Se trataba de **Dark Lich**, una de los mayores enemigos que habíamos visto a lo largo de toda la aventura (y mira que habíamos visto cosas). Pero lo cierto es que la magia de Lumina era también muy fuerte. La chica le lanzó hechizo tras hechizo y la cosa funcionó. Por fin podría reunirse con su amado Dyluck. Todos lo estábamos celebrando, pero de pronto una idea nos chafó la fiesta: la **Bestia de Mana podría estar intentando destrozar la Fortaleza** y eso supondría el final de todo el mundo de Mana. Había llegado la hora del más importante combate de nuestras vidas.

No recuerdo muy bien lo que paso, pero si he sobrevivido para contar estas memorias supongo que salimos victoriosos.



La Bella y La Bestia

SUPER NINTENDO

Pasar de nivel

No tienes más que **hacer pausa** *en cualquier momento de la aventura pulsando el botón* **START** *y, acto seguido, presionar* **Izquierda, Y, L, Abajo**. *Si todo ha ido bien, la pausa se quitará sólo y ya podrás pasar de nivel sin más esfuerzo que pulsando* **L + SELECT**.





Lemmings 2

SUPER NINTENDO

Un par de curiosidades

El primero de los trucos permite **escuchar todas las melodías** *que componen la aventura. Lo único que tendrás que hacer para oírlas será situar el* **cursor-mano en el agujero del árbol que hay a la izquierda de la pantalla y luego pulsar el botón B**.

La segunda curiosidad hace que los **pequeños lemmings digan algunas frases a lo largo del juego**, *especialmente cuando alguno de ellos se va para el otro barrio. Para activar este divertido truco, bastará con colocar el* **cursor sobre el punto de la "i" de la palabra "Lemmings"** *que aparece en la pantalla de título y después* **presionar B**.



Earthworm Jim

Jim continúa metiéndose en líos. Nosotros, resolviéndolos.

En este capítulo, Major Mucus y el Profesor Monkey-for-a-Head intentan robarle protagonismo a Jim. ¿Acaso vais a dejar que lo consigan?

Por Javier Abad

A ¿Un poco de *puenting* con **Major Mucus**? Éste es un enfrentamiento a tres *rounds* que gana el que logre **romper la cuerda** del contrario. Presionad para ello el **botón A** y empujaréis a **Mucus** con vuestro hombro y contra la pared.





Level 5

Snot a Problem



B Claro, que vuestro rival no se chupa el dedo y, de vez en cuando, se *cabrea* y comienza a **dar vueltas como una peonza**. En esos momentos no hay lugar para heroicidades. Lo mejor que podéis hacer es...**¡huir!** Y hacedlo **lo más rápido posible**, porque **si os toca**, os va a hacer **mucho daño**.

Level 5

Snot a Problem

C Y a éste, ¿quién le ha dado vela en este entierro? **Major Mucus** guarda **un as en la manga** para el **segundo y el tercer *round***. Se trata de **un *pececillo*** que habita en el agua viscosa de la parte de abajo y que, a poco que os descuidéis, hace que vuestra estatura decrezca notablemente a base de **mordiscos**. De cualquier modo, con un poco de reflejos para **evitar caer donde él esté**, conseguiréis permanecer sanos y salvos.



Level 5



A Cuidado con desorientarse aquí. Si elegís ir **por abajo, no** llegaréis **muy lejos**. Mejor saltad **de globo en globo**, buscando el momento justo para que la descarga eléctrica no os fría. Al llegar al último, es hora de que vuestro **látigo actúe** sobre el **gancho** que hay a la **derecha**.

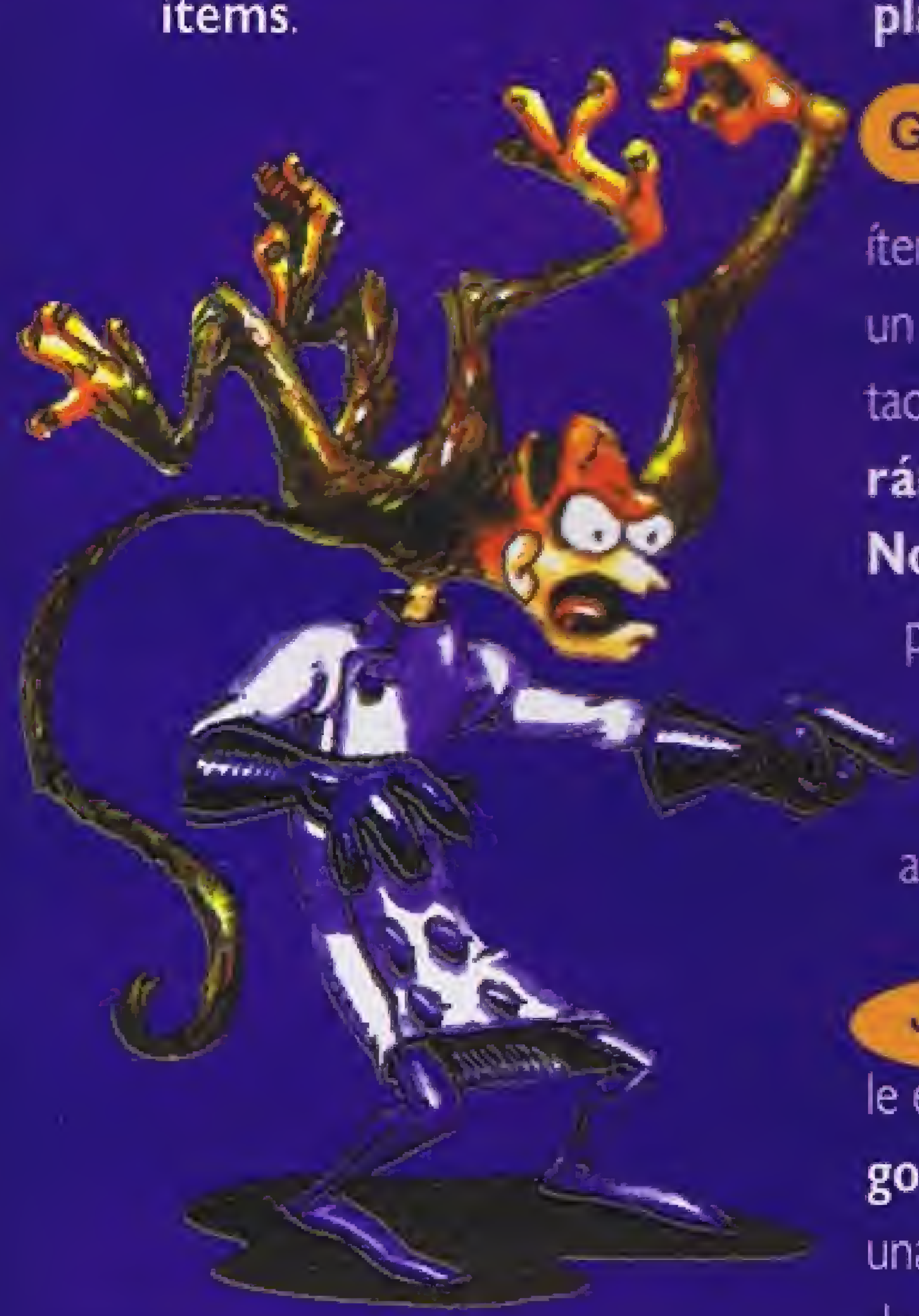
B1 B2 Llegad hasta **B1** (cuidado con las descargas de las bolas negras) y **golpead la señal** que hay allí **con el látigo**. Las escaleras mecánicas se ponen en marcha, pero no os dejan subir. Lo sentimos, pero os va a tocar **regresar** hasta el **principio de la fase** y subir por **B1**.

C ¿Y ahora qué? ¿Tenéis miedo a las **esferas negras**? Hombre, si acaso un poco de respeto, pero nada más. Ya, ya sabemos que lanzan **descargas**, pero os podéis desplazar **saltando continuamente**. Al llegar al final, de nuevo un **gancho** y vuestro **látigo** tienen la clave.

D1 D2 Esa especie de jaula de tortura os lleva de viaje por el laboratorio, pero no para hacer turismo. Por el camino, **parad dos veces** y entonces practicaréis el tiro al blanco contra los enemigos que os atacan. Al final del trayecto, **aprovechad la caída para recoger items**.

E Os presentamos al Profesor **Monkey-for-a-Head**, el responsable de todo este desatino. No os detengáis en formalidades y **disparadle rápidamente** para que no se divierta lanzándoos **ojos** (como lo oís). Después, seguidle en su huida **saltando de plataforma en plataforma**.

F El punto **rojo** de ahí arriba os teletransporta a una **habitación tan oscura** que **sólo** se ven vuestros **ojos**...y los de otras criaturas. **Disparadles** y tratad de buscar las salidas (hay varias zonas). Al final, un susto: **dos grandes ojos** de los que tenéis que **huir** hacia **la izquierda**. **Saltadlos** y ¡salvados!



G Al tratar de alcanzar el ítem de la derecha, aparecéis en un subnivel con cintas transportadoras y **hélices** que **os quitarán el traje** por **dos veces**. **No lo perdáis** (ni el traje ni el pudor) e investigad bien, porque por aquí **rondan varios ganchos** que os llevan a **zonas** repletitas de **items**.

H **El Profesor** contraataca con más saña que nunca. **Colgaos de la cadena y disparadle** para que deje de lanzaros enemigos de todo tipo. Seguid así y después, en la **zona** de la **derecha**, **buscad** desesperadamente **las válvulas que paran** el chaparrón de **ojos** que os está cayendo encima (¡puaaag!).

JEFE **Un pollo** es el **jefe de fase**. La única forma de dañarle es dar **un latigazo a la señal de arriba** cuando **nuestro amigo pase por debajo** de ella. Después de unos toques, comienza una **caída libre** en la que tenéis que **dispararle** a la cabeza y tratar, después, de que **le alcancen sus propios huevos y explosivos**.



Aerobiz Supersonic
SUPER NINTENDO

¿Sabemos de banderas

Empieza una nueva partida o continúa cualquiera de los que ya tuvieras grabados.

Cuando estés dentro del juego, verás que hay un **icono** *idéntico al* **mando de tu Super Nintendo**. *Selecciónalo presionando el* **botón A** *y, acto seguido, pulsa* **SELECT**. *Habrás accedido a una* **modalidad oculta** *del juego en el que se investigarán tus conocimientos sobre las* **banderas** *de los diferentes* **países**.

The Firemen
SUPER NINTENDO

Escuchar melodías



Nada tan fácil como deleitar al oído con unas buenas musiquillas. Será suficiente con presionar en la **pantalla de título** *los botones* ***R, L, R, L, Y, X, A***.

Más difícil todavía. *Si lo que realmente quieres es complicarte la vida, accede al* **Modo Experto** *para poner las cosas más peliagudas. Para ello pulsa ARRIBA, ABAJO, X, X, R, L, A en la* **pantalla de título**.

Jungle Strike
GAME BOY

Passwords venidos de cielo

He aquí los auténticos y genuinos passwords de **'Jungle Strike'**. *Usalos, que merecen la pena.* **Training ground:** *4975200968*. **Washington D.C.:** *2922502910*. **Night Strike:** *6505068908*. **Puloso City:** *0540524815* **Snow Fortress:** *0550792954*. **River Raid:** *0950035298*. **The Mountains:** *0155908131*. **Return Home:** *1185402550*.



Kirby's Dream Land 2

Game Boy

El espectáculo continúa. Kirby se deshace de dos nuevas islas.

La laboriosa travesía continúa. Ahora, Kirby indagará hasta el más recóndito camino de las islas quinta y sexta de su país. Le aguardan nuevos enemigos y complicados laberintos que os resultarán más sencillos de resolver si le echáis un vistazo a las siguientes páginas

Por Javier Castellote

Isla 5: Red Canyon

Puerta 1: Para comenzar con buen pie esta segunda fase de la aventura, nada mejor que realizar una buena obra, como por ejemplo **liberar** al pobre **Rick** que de nuevo ha caído preso. **Luego**, una vez que hayáis atravesado el primer camino y os encontréis al aire libre, **subid a las alturas** y **encontraréis** un buen número de **vidas** en pasillos secretos que están esperando a que las recojáis. Sin embargo, para hacerte con ellas tendrás que **llevar** encima **alguna clase de poder**.





Puerta 2: El primer paseo no tendrá ningún sobresalto, pero nada más acabarlo os enfrentaréis **al primer mini jefe** que está de guardia. Tras él, de nuevo el **scroll horizontal** pondrá a prueba vuestra **rapidez** y **destreza** para concluir esta puerta.



Puerta 3: De entrada un dilema. Hay tres puertas y en cada una de ellas tenéis a un amigo que se encuentra prisionero. Lo mejor es entrar y **liberar a Kine**. Sólo **con su ayuda** podréis acceder a **una puerta** que hay **en el mar**, en medio de multitud de corrientes. Tras esa puerta, **hay vidas**, **estrellas** y **tomates** que os vendrán de perlas. Luego encararéis una subidita y ya estaréis fuera.



Puerta 4: Lo primero, a **volar**, y lo segundo, a **enfrentarse a un mini jefe** que parece una **flor negra**, ¿o quizá se parece más a una bomba con pinchos? Bueno, el caso es que tendréis que **arrojarle esos pinchos** a su cuerpo para *finiquitarle*. Tras poner en libertad a vuestro amigo, llegará una nueva **zona difícil** debido al **fuerte viento** que sopla, **y** luego las **corrientes marinas** lo complicarán aún más. Con un poco de **habilidad y empeño** podréis salir airosos.

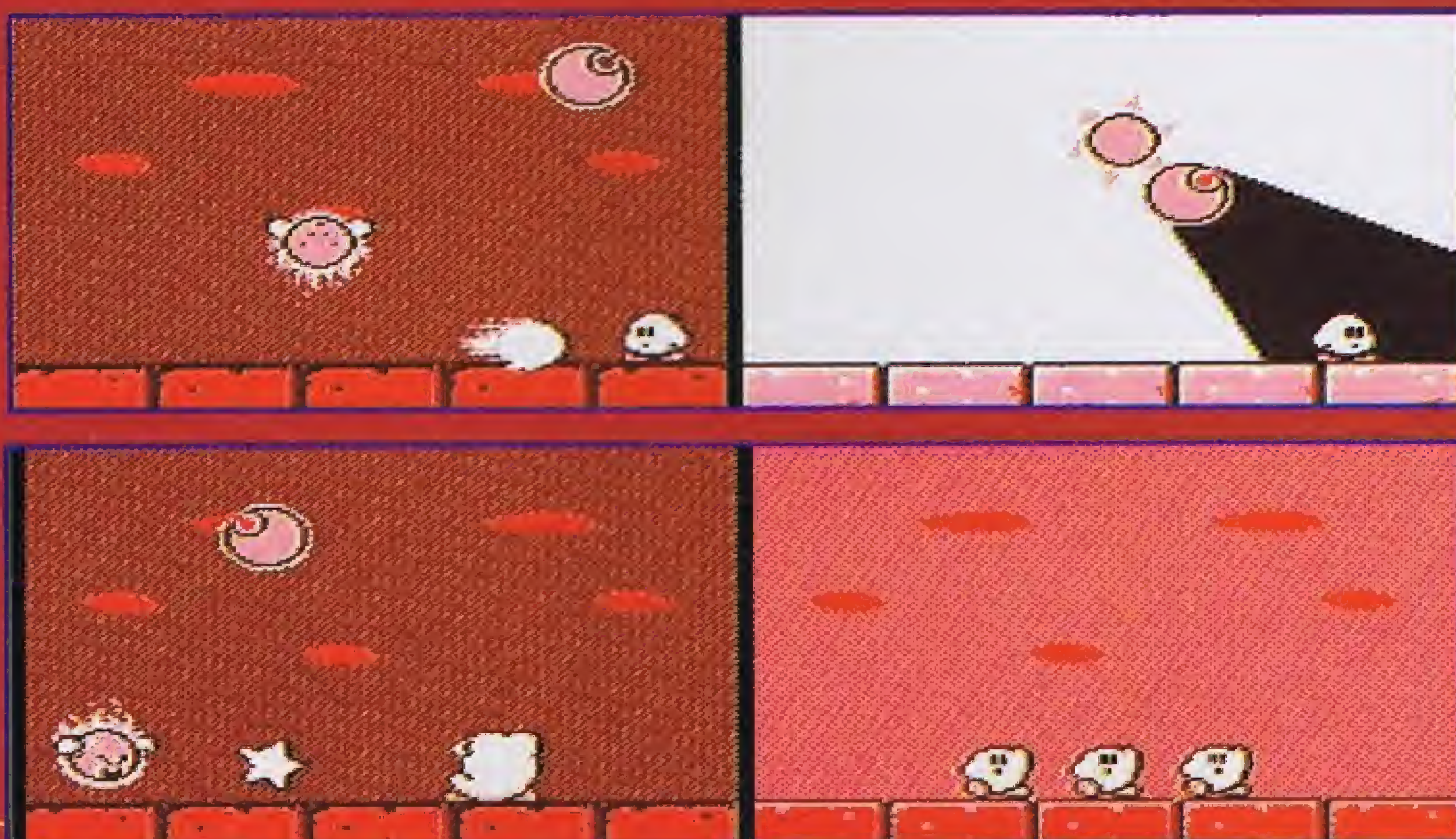


Puerta 5: Con el poder de **la electricidad**, **no habrá barrera** que se os resista hasta que lleguéis al punto donde os esperan **dos puertas** para poneros en un nuevo dilema. La de la **derecha** conduce a una **nueva carrera contra el scroll**, esta vez vertical. La de la **izquierda** lleva a una **fase de bonus** que se encuentra en un pasillo invisible pero dentro de esa misma habitación. ¿Os animáis a internaros por allí?



Ya de vuelta a la puerta de la **derecha**, subid y veréis **una puerta que os atraerá** mucho, sobre todo si vais agobiados por el scroll. Sin embargo **aguantad un poquito más** porque justo sobre esa puerta hay **otra** que da entrada **a la habitación del espejo**. Eso sí, para capturarlo es imprescindible que llevéis encima **el poder de la chispa**, ya que sin él no podréis romper las barreras que lo mantienen fuera de vuestro alcance. Después de una subida tan complicada, toca una **bajada más tranquilita** y relajante en la que **podréis escoger el poder que vosotros deseéis**.

Enemigo final: En este caso, son dos enemigos, **la luna y el sol**. El antídoto para acabar con ellos está en las **estrellas** que tendréis que **arrojarles**. Cada uno de ellos tiene su propia barra de energía, así que la cosa **no será nada fácil**. Por cierto, cuando se produzca **el eclipse colocaos en el foco de luz** que aparece **y estaréis a salvo**.



Soccer Shootout

SUPER NINTENDO

Un buen número los passwords

Javier Barat, desde **Valencia**, *nos envía los passwords más atractivos de este futbolero cartucho. Así, llegarás* **a la final sin ningún esfuerzo**; eso sí, siempre con la selección **brasileña**.













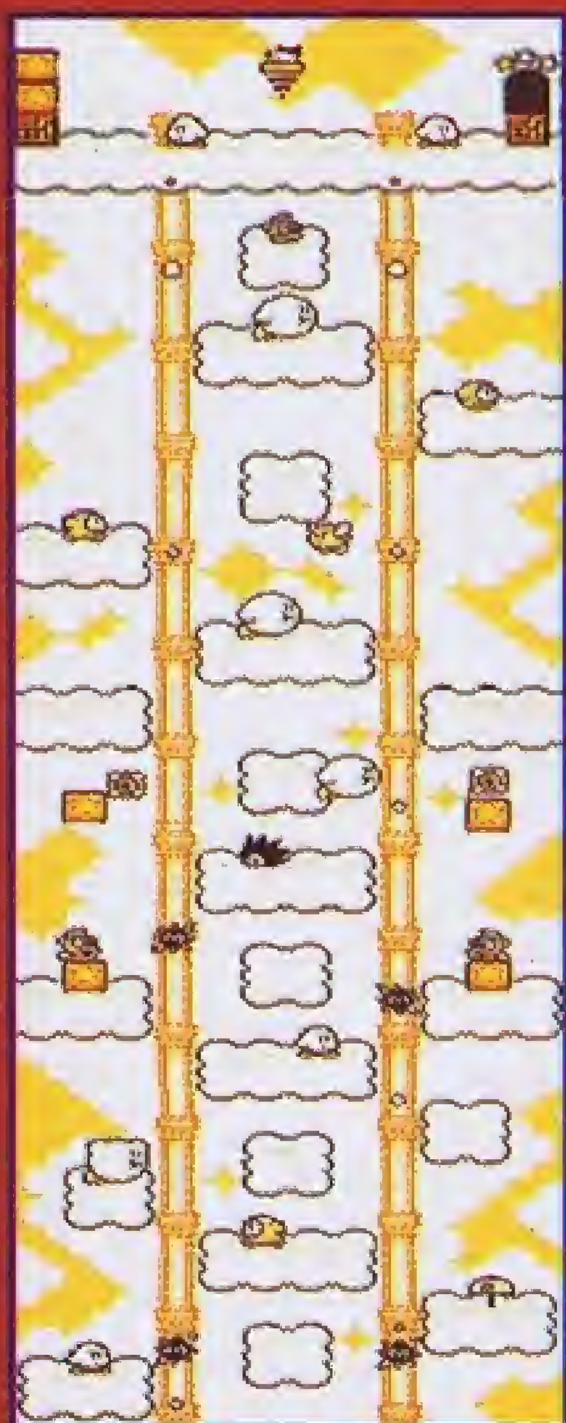
Wario Blast

GAME BOY

Un simple número, y todo tuyo

Un colega de las Islas Británicas nos envía un numerito la mar de majo con el que todos podremos alegrar la vida a Wario en su desventura con Bomberman. El código es el siguiente: 2264. Y sus resultados, pues enseguida saltan a la vista. Wario dispone de todos los power-ups desde el principio del juego. Casi nada, chaval.

Isla 6: Cloudy Park



Puerta 1: En la primera zona, no encontraréis mayor problema si lleváis **a mano el paraguas** para espantar a los infelices que se os pongan delante. Ya en el segundo sector, entrad por la primera puerta y **liberad a uno de vuestros amigos** que se encuentra retenido por un mini jefe al que tendréis que dejar fuera de combate. Aprovechad para **recoger** todas las **estrellas** que os sea posible y salid rápidamente.Os espera una subidita tranquila, y a encarar la siguiente puerta.





Puerta 2: Para conquistar la vida y las estrellas que aparecen a poco de comenzar, tendréis que **absorber un pingüino** y utilizar su poder para romper los bloques que os impiden el paso, además de usarlo más tarde para conseguir llegar al siguiente sector. A lo largo de esta nueva zona, encontraréis **por la parte superior un buen número de estrellas e** incluso **una vida**. A continuación marchad un poquito hacia la derecha, pero ya por la parte de abajo, y veréis una puerta que os conducirá hasta **un nuevo puñado de estrellas** y a la noble misión de dejar en **libertad a otro de vuestros amigos**. Una vez fuera y ya más hacia la derecha, veréis la puerta que os llevará hasta un sector en el que **la enorme ventisca os arrastrará** y os dejará **junto a la puerta** que contiene **el** ansiado **espejo**. Al salir de esta habitación, os dejáis llevar por la fuerza del viento y llegaréis a la salida definitiva.

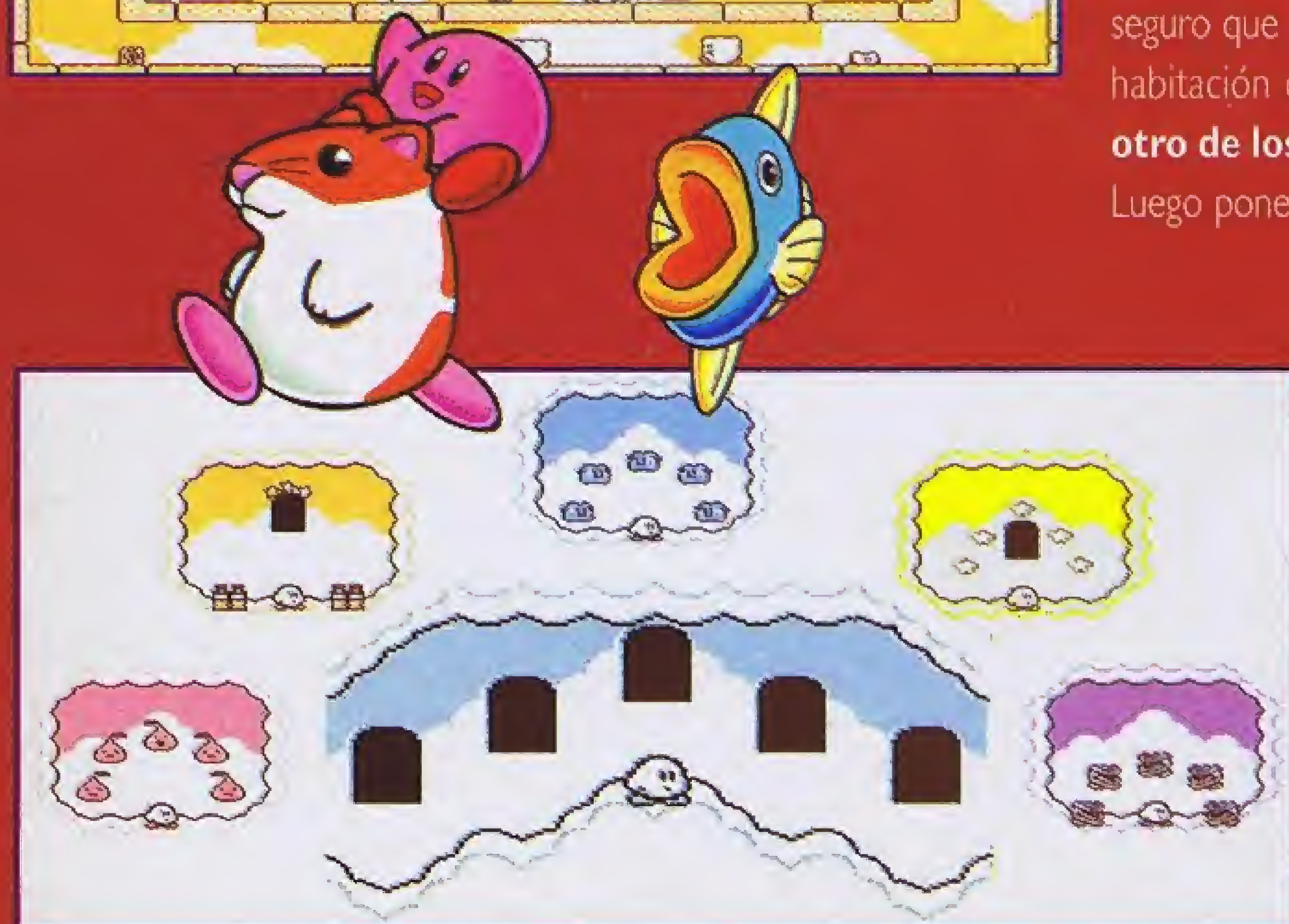
Puerta 3: Tras un pequeño recorrido, llegaréis hasta una especie de **laberinto** con forma cuadricular. Para llegar hasta la puerta de salida, que se encuentra justo en el centro de ese cuadrado, tendréis que **alternar** la utilización de los distintos **poderes** que os irán apareciendo por el camino. Luego, **atención a la bajada** porque tendréis que sacar a la luz toda esa habilidad de la que siempre habéis hecho gala para **romper todos los bloques** y llegar ilesos a la salida.







Puerta 4: La legión de **momias y fantasmas** que aparecen por todos los lugares seguro que no impiden que lleguéis hasta la habitación donde se encuentra **recluido otro de los sufridos amigos de Kirby**. Luego poneos rápidamente las pilas porque tendréis que **subir *a toda mecha* si no queréis ser devorados por el scroll que os persigue**. La tercera y última ascensión, ya sin scroll que os agobie, os servirá para que **recuperéis un buen puñado de vidas y de estrellas**.



Puerta 5: De nuevo tendréis que subir volando porque **las piedras se romperán bajo los pies de Kirby** en cuanto se pose sobre ellas. Durante la ascensión, haceos con **el poder de la piedra** ya que os resultará muy útil a la hora de superar el siguiente sector en el que de nuevo la ventisca os arrastrará y dificultará vuestro avance. Más tarde os veréis ante un importante dilema: **elegir una** única **puerta de entre** las **5** que aparecen **ante Kirby**. Pero como estamos aquí para ayudaros, os diremos que en las **puertas impares** es mejor que **no** entréis. Allí sólo encontraréis problemas. Entrad **sólo en la cuarta**, contando siempre de izquierda a derecha, donde hallaréis **5** sabrosas **estrellitas**, y más tarde en **la segunda** que os conducirá **a la salida**.

Puerta 6: De entrada os aguarda un nuevo enfrentamiento contra un **mini jefe**. Más tarde os introduciréis por un pasillo en el que **la corriente os empujará** continuamente, así que haceos con **el poder de la piedra** y utilizadlo para posaos en los lugares que consideréis más idóneos. Ya **en la zona de agua**, tendréis que sortear abundantes peligros hasta encontrar las **cuatro estrellas** que se esconden **en el laberinto** y, por supuesto, la salida al siguiente sector. Una vez en ella, **Kirby será** fuertemente **catapultado** hacia **arriba** para que **capturéis una vida y recuperadores de energía**.

Enemigo Final: Es un **ente redondito, pequeño y negro** que se oculta en el suelo y **que lanza** una serie de **rayos y bombas**. Vuestra misión será **absorber estas últimas y lanzárselas** en cuanto le tengáis a tiro. Pero la cosa no es nada sencilla puesto que cuando le hayáis quitado toda la energía, se recompondrá de sus cenizas y **se transformará en un nuevo ser con aspecto de rueda** y, lo que es peor, **con la energía nuevamente a tope**.



World Heroes 2 Jet

Game Boy

Golpear como los jefes

Lo único que hay que hacer es esperar a que aparezca **el logo de TAKARA** *y a continuación presionar DERECHA, IZQUIERDA, A, B, ABAJO, A, B y ARRIBA. Una vez hecho esto, bastará con presionar:*

1- *Abajo, abajo-derecha, derecha, abajo-izquierda, izquierda + B. (Golpes jefe 1)*

2- *Derecha, izquierda + B. (Jefe 2)*

3- *Abajo, abajo-izquierda, izquierda + B. (Jefe 3)*

4- *Abajo, abajo-derecha, derecha, abajo-derecha, izquierda + B. (Jefe 4)*

5- *Izquierda + B. (Jefe 5)*

SUPER ESPECIAL: *Abajo, derecha, abajo-derecha, abajo, abajo-izquierda, izquierda, derecha, izquierda + A + B.*



Estamos de vuelta, señores. La sección más 'oriental' de nuestro magazine regresa con aires nuevos y toda la marcha que esperabais. Ante todo gracias por el apoyo recibido en cientos de cartas que reclamaban el retorno de Mangamanía. Alex está que se sube por las paredes. Y después, que bienvenidos de nuevo al mundo del Anime, el vídeo, los Dragon Ball, Sailor Moon, el Neko, el mejor y lo mejor del manga, la ecología, los japoneses y esos noticiones que son como los de Manolete sólo que aquí los da el señor Samaranch. Y ya sin más dilación, pasen y lean, que hay mucho que contar este mes.

EL VIDEO

De merecidas vacaciones

El mes de julio se anuncia bastante corto en lo que se refiere a novedades videográficas. **Cartoonia toma este mes (y el próximo) vacaciones**, así que sólo queda en pie el frente de **Manga Video**, que nos ofrece cuatro novedades.
En su línea **Anime video** tenemos la **tercera entrega de Record of Lodoss War**, que incluye los dos siguientes episodios de esta apasionante saga: **La espada del emperador de la oscuridad y La guerra de los héroes**. Si queréis ver batallas heróicas, ésta es vuestra cinta: por un lado, Pam y su grupo de héroes están a punto de cumplir su misión y encontrar al sabio Wort; por otro, se libra la batalla definitiva entre el rey Fawn de Valls y el malvado Beld.
En la línea **Manga Video** tenemos tres novedades. Primero, **La Leyenda de los Cuatro Reyes**, en la que cuatro impresionantes jóvenes (que en realidad son dragones) se enfrentan a las corruptas autoridades locales e intentan defender al Japón de una serie de enemigos a cual más increíble. Aventuras a manta, vaya.
También tenemos **The Guyver**, la versión animada del manga de **Takaya Yoshiki**. Se trata de la primera cinta de una serie de cinco emocionantes volúmenes que combinan protagonistas carismáticos con unas espectaculares armaduras bioaceleradoras de origen desconocido. Anotad por último **Space Adventura Cobra**, una saga espacial que ha obtenido un gran éxito en el mercado nipón.

ACTUALIDAD

Primer salón del manga, el anime y el videojuego

Como ya se anunció al final del pasado **'Saló del Cómic', Ficomic,** la empresa que se ocupa de organizar estos acontecimientos, podría estar interesada en organizar un Salón exclusivamente dedicado a temas japoneses. Por un momento, pareció que la iniciativa iba a caer en saco roto, pero nada detiene al huracán nipón, y la nueva idea es ya una realidad.

El Primer Salón del Manga, el Anime y el Videojuego, que así se llamará el certamen, **se celebrará entre el 27 y el 29 de octubre en la Estació de França de Barcelona**, y reunirá a todos aquellos interesados en cualquiera de estos campos. Entre editoriales, compañías de videojuegos y librerías especializadas se prevé que habrá unos **60 stands**.

Uno de los aspectos más interesantes de esta reunión, que podría considerarse el primer intento serio de organizar una convención de manga/anime en España, será el **Concurso de Manga**. Los jóvenes autores españolestendrán una oportunidad para darse a conocer, más allá de las pocas revistas que les hacen caso (Ryo, Otaku). El concurso incluye dos categorías, **mejor manga y mejor personaje**. Si queréis participar, necesitáis un manga original de **doce páginas, en blanco y negro**, con todos vuestros datos y con el tema y los personajes que queráis; luego enviáis fotocopias del trabajo a **FICOMIC, carrer Palau 4, baixos, 08002-Barcelona**- que es donde tenéis que escribir para conocer todas las bases del concurso. Y rápido, que, el **plazo de admisión termina el 28 de septiembre**.

Si no sois fans del modelo artístico, también encontraréis otros motivos de interés en el Salón: por ejemplo, en su sala de proyección se emitirán infinidad de animes, y entre ellos se encontrará, **en primicia nacional, la película de Street Fighter II.**



Ahí abajo tenéis a Makako, la mascota del salón del Anime, manga y videojuego.

Muy Manga

•La llegada de **Sailor Moon** (primera imagen, a la derecha) a nuestro país ha sido una cuestión de entregas, de fases. Primero, **Antena 3TV emitió sus dos primeras series (Sailor Moon y Sailor Moon R)** una y otra vez sin que nadie, salvo los otakus más despiertos, hiciera demasiado caso a la tropelía. Ahora, **con Bandai como distribuidor mundial, todo el mundo empieza a hablar de Sailor Moon**... incluso se ha estrenado en el difícil mercado americano. Empieza la segunda fase: **ha vuelto a nuestra televisión y además Planeta-DeAgostini** ha decidido por fin lanzar este trabajo en España, en su forma más cercana a la televisiva, es decir, como anime comic, cuya fecha de aparición se calcula para antes de diciembre. Las **CLAMP, las reinas del shojo**, tendrán además otra serie en el mercado: **X-1999, una serie de fantasía futurista muy popular en el Japón**.

•**Nuevas revistas compiten por acaparar la atención del aficionado al manga y al anime**. Por un lado está **Kame, una excelente revista mensual** que va ya por su tercer número y que se está haciendo rápidamente popular gracias a su **fresquísima sección de noticias de oriente y infinidad de artículos bien estructurados** y con un montón de datos. Por otro, **Norma Editorial presentará en breve su Otaku**, una revista que incluirá tantos textos, como algún manga con pequeñas contribuciones de artistas locales.

•Según una **encuesta publicada por la revista de manga local Ryu**, destinada a dar a conocer a nuevos autores interesados en el estilo manga, los artistas más populares que trabajan en dicha revista son **Nuria Peris y Carlos Javier Olivares**. Por otro lado, según dicha encuesta el manga que todos los aficionados esperan ver en el mercado español es **D.N.A., de Masakazu Katsura**, el popular autor de Video Girl A1. Por cierto, dedicado a este interesante autor aparecerá este mes de julio un especial de la revista Neko, que incluye completos artículos sobre todos sus trabajos publicados hasta la fecha, y que podrá obtenerse en todas las librerías especializadas.

•El **inesperado final de Dragon Ball** ha pillado a sus innumerables fans por sorpresa. Se rumorea que la decisión de Akira Toriyama de abandonar la serie ha sido **por motivos personales, pero lo cierto es que no imagináis el revuelo que se ha armado.** De momento todo son preguntas: ¿seguirá habiendo video-juegos? , ¿seguirá habiendo películas?, ¿qué dirán los fans? Más, en el próximo MM.









PARA TENERLO TODO,

completa tu colección de NINTENDO ACCIÓN

¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).



BIEN ORDENADO.



Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

No dejes que la **ACCIÓN** te desborde.

Por sólo 950 Ptas

Nintendo® Acción

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES

Reloj despertador



P.V.P. 3.400



BIKER MICE FROM MARS

P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)



P.V.P. 2.800

Reloj de pared

Reloj despertador



P.V.P. 3.400

BIKER MICE FROM MARS



Reloj de pared

P.V.P. 2.800

THE LION KING



P.V.P. 2.100

Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluí-da)



THE LION KING

P.V.P. 5.900

Reloj despertador. Baby Simba se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.



Disney's THE LION KING

P.V.P. 2.800

Reloj de pared

BIKER MICE FROM MARS



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante

Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It's time to Rock & Ride!"

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid. (Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo: **NT**

- ❑ Reloj Despertador Power Rangers............P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers............P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón............P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón............P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón............P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz............P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba............P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King............P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King............P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ____________ + 250 pesetas de gastos de envío y manipulado = ____________

NOMBRE............APELLIDOS............

DOMICILIO............LOCALIDAD............PROVINCIA............

CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)............TELÉFONO............

Forma de Pago:

❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L. ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ____________

❑ Contra reembolso

❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad de la tarjeta............

Titular de la tarjeta (si es distinto)............

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

¡Todo listo para el lanzamiento del siglo!

Así será BATMAN FOREVER -The Game-

Batman, el eterno, amenaza con penetrar de nuevo en nuestras vidas, en nuestros hobbies, en nuestras pantallas. Ya ha dado una lección de cine, ahora se acerca implacable al mundo Nintendo. Como una máquina, con los engranajes a tope. Y dispuesta a arrasar.

• • • • • •

Un héroe: el señor de la noche, el hombre murciélago. Batman en definitiva. Un lugar de encuentro: **vuestras consolas Nintendo. Una fecha: el próximo septiembre**.

Tres datos puntuales que juntos sirven para configurar uno de los **juegos más deslumbrantes del momento, Batman Forever**. ¿Que ya habéis visto la película y os ha encantado? Pues Acclaim va a daros una segunda oportunidad para disfrutar como enanos de una buena aventura. Y nosotros vamos a explicar, con pelos y señales, **cómo se ha gestado todo esto, qué técnicas se han utilizado para programar el juego** y hasta vamos a recordaros los momentos más espeluznantes del film.

Y es que la nueva licencia cinematográfica que se ha apuntado Acclaim no es precisamente de las corrientes. Vamos, que se merece un auténtico despliegue. Por eso, en las siguientes páginas vais a disfrutar con la **magia del makin´of, el espectáculo de las primeras imágenes del juego y el sabor a efectos especiales de una película** que está arrasando en todo el mundo.

La Batmanía ha regresado a nuestras vidas. ¿Todos preparados para disfrutar como Dios manda de esta auténtica fiebre? Pues vamos allá.



La Creación:

EL MILAGRO DEL MOTION CAPTURE TECHNOLOGY

Como ya os hemos comentado, ha sido el grupo PROBE Entertainment el encargado de dar forma a las aventuras de Batman en Super Nintendo. Este dato, que en cualquier otro caso no pasaría de ser una mera anécdota, cobra especial relevancia cuando nos ocupamos de cómo se hizo el juego. ¿Por qué? Pues porque el **equipo Acclaim-Probe fue el responsable de las dos primeras entregas de Mortal Kombat**, que ahora pueden ser consideradas como el banco de pruebas tecnológico de estas nuevas aventuras del Hombre Murciélago.

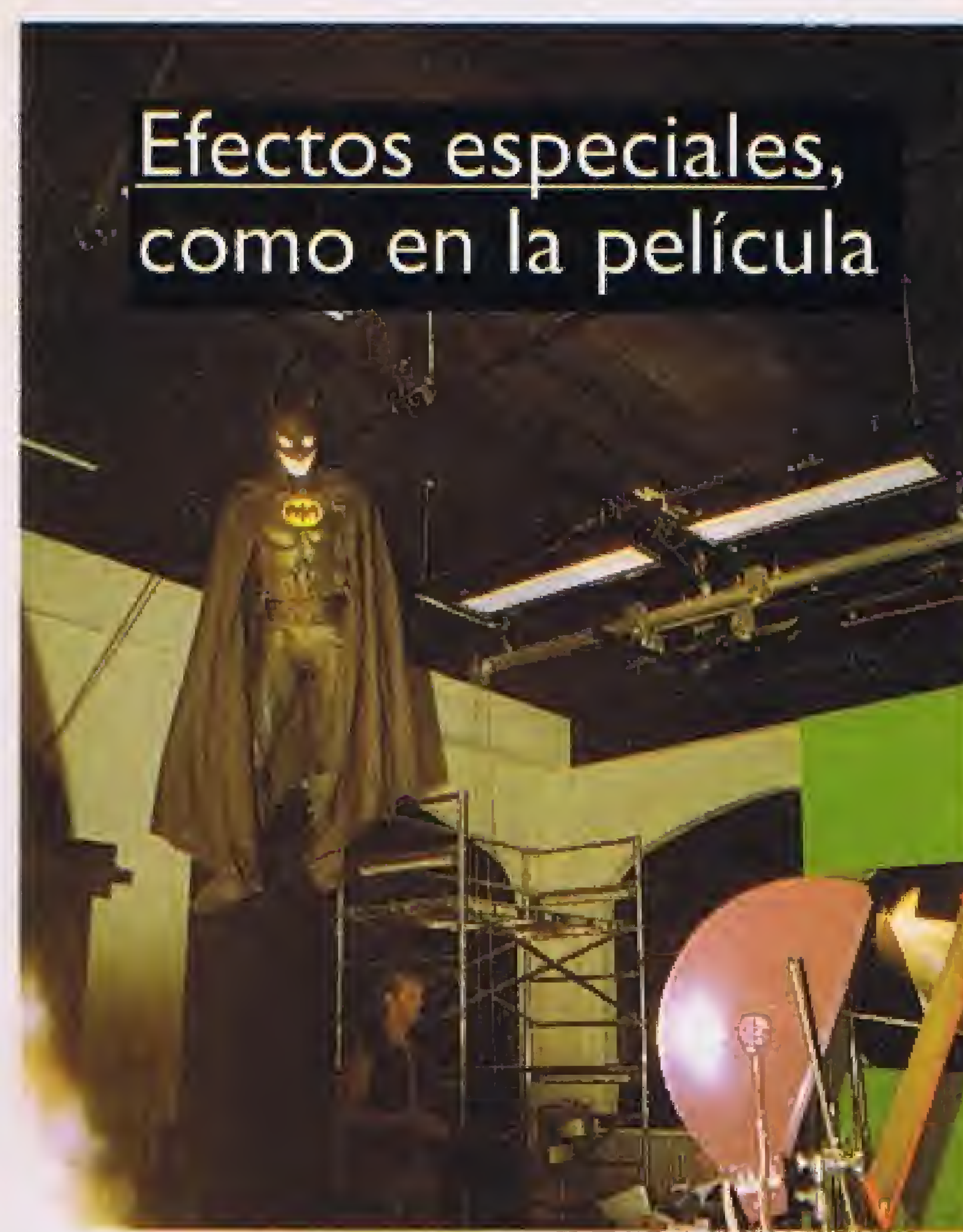
Concretando, que las **digitalizaciones de los golpes y luchadores de MK** se obtuvieron a través de la **técnica Blue Screen**, la misma que os va a permitir jugar ahora con Batman y Robin.

El proceso no es demasiado complicado ni demasiado novedoso, pero eso no es óbice para reconocer el realismo que se obtiene con su uso. Básicamente consistió en **filmar a actores reales** (dobles de la película en este caso) sobre un **fondo monocolor que, aunque generalmente suele ser azul, fue verde** en Batman Forever. Después, se **digitalizaron en un ordenador los movimientos filmados**, para posteriormente **superponer esas imágenes sobre los escenarios**. El último paso dado fue la eliminación del color verde de la pantalla, para completar la integración de personajes y decorados.

El resultado ofrecerá personajes de aspecto mucho más real que el acostumbrado y un **volumen acentuado por los juegos de luces** y sombras sobre su cuerpo. Además, no van a poder negar su paternidad, porque muchos de sus movimientos serán casi idénticos a los de los luchadores de Mortal Kombat. Algo que, más que oler a plagio, es como para estar orgulloso.



Filmando los movimientos sobre una pantalla verde



Efectos especiales, como en la película



Disfraces, para que todo sea real



Todo el proceso de digitalización de las imágenes se lleva a cabo sobre potentes ordenadores.



Las escenas que luego aparecerán en el videojuego se rodaron en los estudios que Acclaim posee en Nueva York.

El juego:

ACCIÓN DE ALTA TECNOLOGIA

ASÍ PELEARÁN...





BATMAN Y ROBIN

Los protagonistas de 'Batman Forever' tendrán una **gama de golpes extensa y muy variada**. *Sirva como ejemplo las acciones de lucha. Mientras el murciélago preferirá el combate cuerpo a cuerpo, Robin utilizará un bastón para zafarse de los enemigos.*







Aunque BF será fiel al guión de la película, encontraréis algunas escenas creadas a propósito para el juego.

Batman Forever será un compendio de los dos géneros que más guerra están dando últimamente en la Super: **el beat'em-up y la lucha**. En él, optaréis entre recorrer el **scroll lateral de sus ocho fases** tratando de arrasar a los enemigos, o bien decantaros por un increíble **modo de lucha one-on-one**.

Además, Robin va a reclamar el protagonismo que no le fue dado otros juegos de Batman. Y lo va a hacer colándose de rondón en el **cuadro de opciones** para permitir que el jugador pueda elegir entre Batman y él a la hora de entrar en acción. En todo caso ambos podrán participar simultáneamente en el desarrollo de la partida, con un modo dos jugadores que podrá tener carácter **cooperativo o competitivo**.

Podréis jugar con Batman o con Robin. Partiros la cara o cooperar.

En el terreno "logístico", cada personaje contará con una **variada gama de golpes** que tendréis que activar con el **botón Select**. Por si fuera poco, nuestros chicos no se van a cortar un pelo a la hora de usar un **buen número de bat-artículos de combate** de todo tipo para enfrentarse a un ejército enemigo de doble mando: **Two Faces y The Riddle**, dos super-villanos que pondrán el contrapunto maléfico en la película y, por supuesto, en el videojuego.

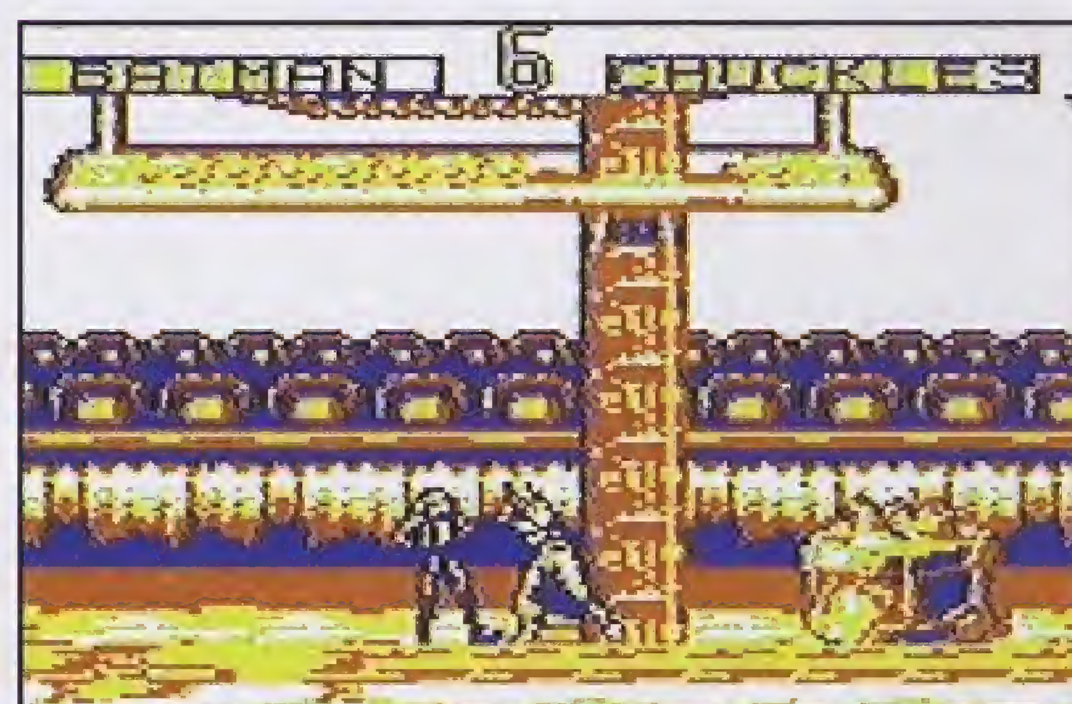
PARA ORIENTARSE

BATMAN FOREVER

- Super Nintendo + Game boy
- 16 megas
- 60 fases en 8 niveles
- Programado por el equipo de Probe
- Protagonizado por Batman + Robin
- Dos enemigos: Riddle y Two Faces
- Se calcula su lanzamiento para el mes de septiembre
- Versión Ultra 64 ya en camino. Pero esa es otra historia que no está confirmada.

BATMAN 'FORPORTÁTIL'

La aventura del Caballero de la Noche también hará escala en **Game Boy el próximo Septiembre**. *Nos llegará por medio de un arcade algo menos espectacular que la versión para 16 bits, con una* **sucesión de fases distinta** *y con la* **obligación de controlar a Batman**, *ya que Robin se quedará esta vez en casa.*





El film:

CAMBIOS EN LA FACHADA, NO DENTRO



Batman Forever es la tercera entrega de una serie de recientes películas protagonizadas por el **superhéroe creado por Bob Kane,** que comenzó con **Batman** (1989) y siguió con **Batman Returns** (1992).

Varias cosas han cambiado en **Batman Forever** con respecto a sus antecesoras, comenzando por el director (**Tim Burton se pasa a la producción tras cederle el bastón de mando a Joel Schumacher**) y siguiendo por el propio actor protagonista (**Michael Keaton le pasa el testigo a Val Kilmer**). Además, este capítulo cierra una de las heridas abiertas en el corazoncito de los fans del Señor de la Noche: **Robin tiene por fin un papel estelar** del que sin duda quedarán muy satisfechas las jovencitas tras ver la fachada de Chris O'Donnell, el "bombón" que le da vida. Claro que ellos, los chicos, tampoco se podrán quejar, porque han perdido a Kim Bassinger, pero pueden consolarse ahora con **Nicole Kidman** en el papel de contrapunto femenino.

Respecto a los enemigos, **The Joker y El Pingüino se toman vacaciones** y dejan la labor oscura en manos de **Two Faces** (Tommy Lee Jones) y **The Riddle** (Jim Carrey). Ambos hacen gala de unas caracterizaciones espléndidas que, en el caso de Batman y Robin, siguen manteniendo la última moda en trajes acorazados de musculatura más que sospechosa.

El padre de la criatura es **Warner Bros**. A ella le debemos todo este revuelo que se ha armado en Gotham City.









'Batman Forever' cambia de tercio con respecto a sus últimas apariciones en cine. Desde el coche a los enemigos, todo ha sido profundamente renovado.



Si eres un tipo de acción no dejes pasar esta oportunidad

¡SUSCRÍBETE DURANTE UN AÑO A LA ACCIÓN!

Consigue ahora un **20%** de descuento

Paga 3.360 pesetas por los 12 números y ahórrate 840 pesetas.

Además te regalamos las tapas de NINTENDO ACCIÓN

para que tengas siempre a mano toda la información (P.V.P. 950 pesetas)



Puedes suscribirte por correo, enviándo el cupón de la derecha, que no necesita sello o, si prefieres, por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18. Por favor, llama de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h.

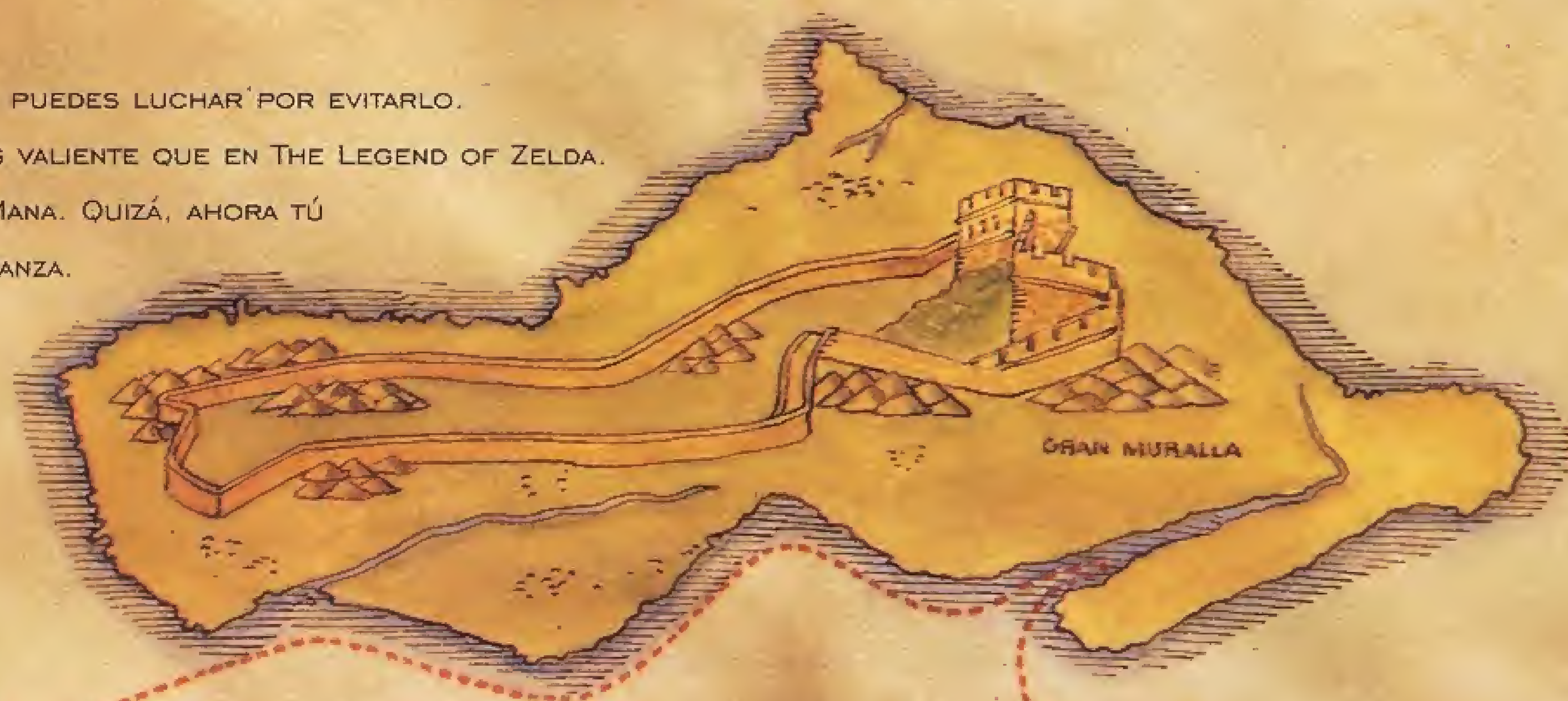


TODAVÍA ESTÁS A TIEMPO DE CAMBIAR EL DESTINO DE TUS VACACIONES.

(Y EL DE TODA LA HUMANIDAD).

EL MUNDO ESTÁ AMENAZADO. Y TÚ, PUEDES LUCHAR POR EVITARLO. PERO TENDRÁS QUE SER MÁS VALIENTE QUE EN THE LEGEND OF ZELDA. MÁS ASTUTO QUE EN SECRET OF MANA. QUIZÁ, AHORA TÚ SEAS NUESTRA ÚLTIMA ESPERANZA.

ILLUSION OF TIME.
SÓLO PARA SUPER NINTENDO







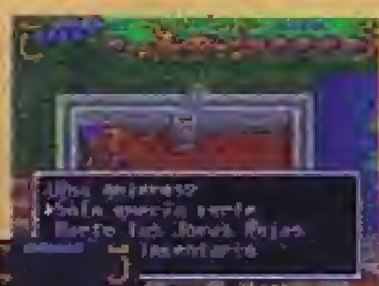






ILLUSION of TIME

VEINTIDÓS DESTINOS DESCONOCIDOS Y LLENOS DE ENCERRONAS. CASTILLOS TENEBROSOS. CUEVAS ATERRADORAS. CALABOZOS TORTURANTES. Y 750 DE LOS MÁS TERRIBLES... MÁS SANGUINARIOS... MÁS DESPIADADOS ENEMIGOS DE TODOS LOS TIEMPOS. TE ESCUPIRÁN ÁCIDO. INTENTARÁN ESTRANGULARTE. PRETENDERÁN ENVOLVERTE EN SUS MELODÍAS DE FUEGO. PERO NO TODO SON MALAS NOTICIAS. ENCONTRARÁS ALGUNOS AMIGOS EN EL CAMINO.





TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO

SÍ, POR PRIMERA VEZ PARA SUPER NINTENDO, UN JUEGO DE AVENTURAS QUE TE HABLA EN TU PROPIO IDIOMA.

LIBRO DE PISTAS

74 PÁGINAS, TAMBIÉN EN CASTELLANO, QUE TE PONDRÁN SOBRE AVISO DE LOS PELIGROS QUE DEBERÁS AFRONTAR Y QUE TE DARÁN ALGUNOS VALIOSOS CONSEJOS PARA SUPERARLOS CON ÉXITO. PARA CAMBIAR EL DESTINO DE TUS VACACIONES, NO TE QUEDA OTRO CAMINO QUE EL QUE TE LLEVA A LA TIENDA. LÁNZATE A LA AVENTURA DE ILLUSION OF TIME. TAL VEZ CONSIGAS EL AGRADECIMIENTO DE TODA LA HUMANIDAD.



ILLUSION OF TIME.
LA AVENTURA MÁS COLOSAL DE TODOS LOS TIEMPOS.





¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo. (91) 319 22 44.



Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID